

มานุษยวิทยาการออกแบบ:
พัฒนาการ ข้อถกเถียง และการเมืองของความเป็นไปได้

วิสุทธิ์ เวชวรารณ์*

คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

วันที่รับบทความ 26 มิถุนายน พ.ศ.2564

วันที่แก้ไขบทความ 19 กรกฎาคม พ.ศ.2564

วันที่ตอบรับบทความ 19 กรกฎาคม พ.ศ.2564

บทคัดย่อ

บทข้อเสนอที่ว่า การออกแบบเป็นความสามารถขั้นพื้นฐานของมนุษย์ เช่นเดียวกับที่เป็นปฐมนำเกิดของระบบระเบียบทางสังคม บทความนี้มีจุดมุ่งหมายสำรวจพัฒนาการในมานุษยวิทยาการออกแบบผ่านการทบทวนแนวคิด ทฤษฎี และงานศึกษาเชิงชาติพันธุ์วรรณา บทความชี้ให้เห็นว่า แม้ว่าการศึกษามานุษยวิทยาการออกแบบจะเป็นแนวทางหนึ่งของการศึกษาที่เพิ่งจะเกิดขึ้นได้ไม่นานในเชิงประวัติศาสตร์ แต่แนวโน้มของการศึกษาในปัจจุบันกลับมีประเด็นที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นทัศนะเรื่องการออกแบบวิธีการศึกษาใหม่ ๆ รวมไปถึงข้อถกเถียงต่างๆ โดยเฉพาะในประเด็นที่สิ่งสรรค์สร้างต่างๆ ภายใต้การออกแบบของมนุษย์ กลายเป็นผู้กระทำการทางการเมืองและกำหนดทิศทางต่างๆ ในสังคมกระแสหลักของกลุ่มอภิชน ผ่านความคิดที่ว่า การออกแบบเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างความเป็นไปได้ของอนาคต ทว่าในขณะเดียวกัน คนสามัญซึ่งไม่ได้เป็นผู้เชี่ยวชาญเรื่องการออกแบบ ก็อาจใช้การออกแบบในฐานะที่เป็นปฏิบัติการทางเลือกเพื่อกำหนดทิศทางต่างๆ ในสังคมไปพร้อมกันด้วยเช่นกัน

คำสำคัญ: มานุษยวิทยาการออกแบบ, การออกแบบ, ข้อถกเถียง, ความเป็นการเมือง

* ผู้รับผิดชอบบทความ: whisut.vejv@dome.tu.ac.th DOI: 10.14456/tujournal.2022.4

**Design Anthropology:
Development, Debates, and Politics of Possibility**

Whisut Vejwaraporn*

Faculty of Sociology and Anthropology, Thammasat University

Received 26 June 2021

Received in revised 19 July 2021

Accepted 19 July 2021

Abstract

On the idea proposed that design is a fundamental human capacity as well as a primary source of social order, this article explores the development in design anthropology, reviewing concepts, theories, and ethnographic works. It points out that although design anthropology is a historically recent discipline, its impact extends to many issues. This includes several approaches to design, ways to studying, and some debates. Especially the way that created things designed by humans can become political actors for elites, directing mainstream effects on societies. However, at the same time, common people with no design expertise also make attempts to design as their alternative practices, directing their society mutually in their own way as well.

Keywords: Design anthropology, Design, Debates, Politics.

*Corresponding author: whisut.vejv@dome.tu.ac.th

DOI: 10.14456/tujournal.2022.4

บทนำ

ในปัจจุบัน กล่าวได้ว่าการออกแบบ (design) เป็นกิจกรรมสำคัญในกระบวนการสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ในชีวิตทางสังคมของมนุษย์ นอกเหนือไปจากพัฒนาการของวัตถุสิ่งของและวัสดุอุปกรณ์ทางเทคโนโลยีต่างๆ แล้ว กฎกติกาและโครงสร้างทางสังคมในชีวิตประจำวันก็ล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่ได้รับการผลักดันให้ก้าวหน้าขึ้นเป็นลำดับ ผ่านกระบวนการออกแบบของผู้คนในสังคมไม่ว่าทางใดก็ทางหนึ่ง การออกแบบภายใต้การตระหนักรู้เช่นนี้จึงกลายเป็นแนวคิดเชิงนามธรรมอันนำมาซึ่งการสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ นานัปการในทางสังคมศาสตร์ เนื่องด้วยทั้งกระบวนการและปฏิบัติการของแนวคิดดังกล่าวนับเป็นคุณสมบัติสำคัญของความเป็นมนุษย์ ที่เผยให้เห็นความสามารถในการพัฒนาและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ อันเกิดขึ้นผ่านการถ่ายทอดความคิดที่เป็นนามธรรมให้ปรากฏขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริงอย่างเป็นรูปธรรม ในแง่นี้เอง การออกแบบจึงเป็นสิ่งบ่งชี้ความสามารถในการคิดใคร่ครวญ การวางแผน ตลอดจนการแก้ปัญหาของมนุษย์ เมื่อเทียบกับการสร้างสรรค์ตามสัญชาตญาณดังที่มักพบในสิ่งมีชีวิตชนิดอื่น นอกจากนี้แล้ว ยังอาจกล่าวต่อไปได้ว่า การออกแบบเป็นจุดเริ่มต้นของความก้าวหน้า (progress) ในโลกทางสังคมของมนุษย์ ผ่านการปรับปรุงและพัฒนาสิ่งที่มีอยู่แต่เดิมให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นไปเป็นลำดับ ความสนใจของมานุษยวิทยาการออกแบบ (design anthropology) โดยพื้นฐานจึงเป็นการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ของมนุษย์ในแง่ของความคิด ปฏิบัติการ ผลลัพธ์ และความเปลี่ยนแปลง ซึ่งสัมพันธ์กับการใช้ชีวิตในโลกทางสังคมของมนุษย์ ดังที่นักมานุษยวิทยาชาวอเมริกันเชื้อสายอินเดีย อรุณ อับปาดูราย (Arjun Appadurai) เสนอว่า การออกแบบเป็นความสามารถพื้นฐานของมนุษย์ เช่นเดียวกับที่เป็นปฐมกำเนิดของระบบระเบียบทางสังคม (2013, 254) การเปลี่ยนแปลงของสังคมและสิ่งต่างๆ ทั้งที่เป็นวัตถุและอวัตถุ จึงมีการออกแบบของมนุษย์เป็นองค์ประกอบสำคัญ

บทความนี้มีจุดมุ่งหมายในการทบทวนและสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างวิชามานุษยวิทยากับความรู้เรื่องการออกแบบ ตลอดจนงานศึกษาต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง บนพื้นฐานที่มองว่าการออกแบบเป็นความสามารถขั้นพื้นฐานของมนุษย์และระบบระเบียบทางสังคม สิ่งต่างๆ ที่ถูกสร้างขึ้นด้วยฝีมือของมนุษย์จึงมีมิติทางการเมืองแฝงเร้นอยู่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือการกำกับให้ทิศทางของอนาคตปรากฏขึ้นในฐานะที่เป็นความเป็นจริงแบบหนึ่ง ๆ ในสังคม แต่กระนั้นเอง ทิศทางของอนาคตที่เกิดขึ้นจากการออกแบบอาจไม่ได้มีเพียงแบบเดียว หากแต่เกิดขึ้นได้อย่างหลากหลาย และสามารถเข้าไปสำรวจได้ภายใต้การศึกษาของมานุษยวิทยาการออกแบบ เนื้อหาของบทความจะเริ่มจากการสำรวจความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบ อันนำมาซึ่งทัศนะที่หลากหลายในการศึกษาการออกแบบของวิชามานุษยวิทยา ต่อมาจึงกล่าวถึงพัฒนาการการศึกษาเรื่องการออกแบบที่เกิดขึ้น นับตั้งแต่การศึกษาเปรียบเทียบลักษณะข้าวของในยุคแรกเริ่มจวบจนถึงการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาประกอบการศึกษาในโลกร่วมสมัย จากนั้นจึงกล่าวถึง

ข้อถกเถียงในการศึกษา สารและประเด็นในการทำงานชาติพันธุ์วรรณา ตลอดจนสถานะที่ผลลัพธ์ของการออกแบบมีส่วนสำคัญต่อการกำหนดทิศทางที่ความเข้าใจเกี่ยวกับอนาคตกำลังเคลื่อนไป ผ่านความเป็นการเมืองและปฏิบัติการต่างๆ ที่ผู้คนอาจมีต่อการขับเคลื่อนของอนาคตผ่านการออกแบบนั้น

ทัศนะเรื่องการออกแบบ

ตามปกติแล้ว ความรู้ความเข้าใจโดยทั่วไปเกี่ยวกับการออกแบบมักอยู่ในขอบข่ายของการทำงานด้านศิลปะ สถาปัตยกรรม รวมถึงวิศวกรรม ซึ่งนักออกแบบมักนำภาพร่างของสิ่งหนึ่งในความนึกคิดมาทำให้ปรากฏเป็นวัตถุรูป (materialize) ผ่านกระบวนการต่างๆ แล้วจึงค่อยนำไปสู่การทำงานสร้างสรรค์บนพื้นฐานของวัตถุรูปตั้งต้นดังกล่าว ทว่าหากสอบทวนความหมายของการออกแบบในทางนิรุกติศาสตร์แล้ว ความหมายของคำกริยาการออกแบบ (to design) ในภาษาอังกฤษช่วงศตวรรษที่ 16 กลับถูกใช้ในสองความหมายโดยแยกขาด ความหมายแรกของกริยาการออกแบบหมายถึงการวางแผน (to plan) หรือการกระทำโดยหมายมั่นในบางสิ่ง (intend something) ในขณะที่ความหมายที่สองของกริยาดังกล่าวคือการวาดหรือเขียนแบบ (to draw or trace out forms) ให้กับสิ่งต่างๆ จนกระทั่งศตวรรษที่ 19 ความหมายของกริยาการออกแบบถูกใช้อย่างรัดกุมภายใต้ความหมายของการวาดแบบโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อการประกอบตัวแบบขึ้นมาเป็นรูปร่าง (to draw for the purposes of construction) ความรู้ความเข้าใจต่อความหมายของการออกแบบโดยทั่วไปในปัจจุบัน จึงมีแนวโน้มของการพัฒนาทางความหมายสืบต่อมาจากความหมายที่สองของคำดังกล่าวในศตวรรษที่ 16 โดยสัมพันธ์กันเป็นอย่างยิ่งกับวิชาชีพว่าด้วยการสร้างสรรค์ดังกล่าวข้างต้น (Murphy, 2016, pp. 434-435) ซึ่งมักมีวิธีการทำงานสอดคล้องกับพัฒนาการทางความหมายในศตวรรษที่ 19 แต่อย่างไรก็ดี มิติการออกแบบในความสนใจของมานุษยวิทยาการออกแบบนอกจากจะอยู่ในขอบข่ายของความหมายปัจจุบัน หรือความหมายแบบทั่วไปแล้ว การกระทำใดๆ ที่นับเป็นการวางแผนโดยมีเป้าหมายประสงค์บางประการก็ยังสามารถนับเป็นอีกความหมายหนึ่งในขอบข่ายการศึกษาของมานุษยวิทยาการออกแบบเช่นกัน

อาจกล่าวได้ว่า การวางแผนโดยมีเป้าหมายหรือจุดมุ่งหมายบางประการ วางอยู่ในขอบข่ายความสนใจของมานุษยวิทยาการออกแบบในฐานะการคิดเชิงการออกแบบ (design thinking) การวางแผนบนการคิดแบบดังกล่าวนี้มีลักษณะของการนำแนวปฏิบัติการการออกแบบตามความหมายทั่วไปมาประยุกต์ใช้กับการวางแผนและปฏิบัติงานได้หลายรูปแบบ การคิดเชิงการออกแบบจึงเป็นการครุ่นคิดต่อเรื่องหนึ่ง ๆ เพื่อบรรลุผลในการสร้างและพัฒนานวัตกรรม หรือระบบระเบียบบางประการโดยมีผู้วางแผนงานหรือผู้ใช้งาน (user) เป็นศูนย์กลาง ลักษณะสำคัญของการคิดเชิงการออกแบบไม่ใช่การคิดวางแผนหรือประดิษฐ์สร้างวัตถุสิ่งของที่ยิ่งใหญ่หรือยุ่งยาก หากแต่ประกอบไปด้วยขั้นตอนการทำความเข้าใจประเด็นที่เป็นจุดมุ่งหมาย การนิยามแนวทาง

แก้ปัญหา การใช้ความคิดสร้างสรรค์ การสร้างตัวต้นแบบ และการทดลองใช้งาน รูปแบบการวางแผนงานที่เข้ารอบการคิดเชิงการออกแบบในความหมายแบบที่สองของมานุษยวิทยาการออกแบบจึงมีลักษณะของประเด็นศึกษาที่ยืดหยุ่นและครอบคลุมหัวข้อที่หลากหลาย โดยอาจปรากฏอยู่ได้ทั้งในฐานะที่เป็นหัวข้อความสนใจและการวิเคราะห์สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมา กลุ่มงานมานุษยวิทยาการออกแบบภายใต้ความหมายของการออกแบบทั้งสองความหมายจึงมีศักยภาพในการผลิตงานศึกษาและพัฒนาตัวกลุ่มงานที่หลากหลายตามไปด้วยเช่นกัน

ตัวอย่างเบื้องต้นของงานมานุษยวิทยาการออกแบบอาจกล่าวได้ถึงงานศึกษาของคริสตินา เอช มูน (Christina H. Moon) ซึ่งเป็นงานศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบและผลิตเสื้อผ้าแฟชั่นท่ามกลางเงื่อนไขการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจภายหลังจากการเปิดเสรีการค้า บทความชื่อ “From Factories to Fashion: An Intern’s Experience of New York as a Global Fashion Capital” (2009) ชี้ให้เห็นว่าการเปิดการค้าเสรีในระดับโลกส่งผลให้โรงงานและย่านการค้าเสื้อผ้าในมหานครนิวยอร์กได้รับผลกระทบอย่างหนักหน่วง ทว่าวิกฤติดังกล่าวกลับกลายเป็นเงื่อนไขและโอกาสผลักดันให้โรงงานผลิตเสื้อผ้ารายย่อยผันตัวมาทำงานออกแบบจนนำไปสู่การอุบัติขึ้นของวัฒนธรรมและผู้ประกอบการหน้าใหม่ ๆ ในอุตสาหกรรมเสื้อผ้าแฟชั่น ในขณะที่ตัวอย่างงานในความหมายเชิงการวางแผนบนจุดมุ่งหมายหนึ่ง ๆ อาจกล่าวได้ถึงงานศึกษาของนาตาชา โดว ชูล (Natasha Dow Schull) ที่ชื่อ *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas* (2012) ซึ่งศึกษาการวางแผนจัดการองค์ประกอบต่างๆ ในพื้นที่คาสิโนต่อความอยากเล่นพนันขั้นต้นของนักพนัน งานศึกษาของชูลอธิบายความซับซ้อนในกระบวนการออกแบบพื้นที่คาสิโนในลาส เวกัส โดยเธอชี้ให้เห็นว่าองค์ประกอบต่างๆ ในคาสิโน ตั้งแต่การจัดการพื้นที่ แสง และเสียงดนตรี ถูกออกแบบมาโดยจงใจเพื่อให้ให้นักพนันเล่นพนันและใช้เวลาอยู่ในคาสิโนให้นานที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ การออกแบบในลักษณะนี้จึงมีรูปลักษณะของการเป็นเครื่องมือทางความคิดที่เชื่อมโยงไปสู่การทำงานภาคปฏิบัติของผู้คนให้บรรลุตามความมุ่งหมายกิจกรรมต่างๆ ในชีวิตทางสังคมของมนุษย์จึงสามารถศึกษาได้ผ่านความคิดเชิงการออกแบบ ลักษณะเบื้องต้นของความสนใจในมานุษยวิทยาการออกแบบเช่นนี้จึงวางอยู่บนลักษณะสำคัญสองประการ นั่นคือการศึกษาที่มีการออกแบบวัตถุสิ่งของอันสัมพันธ์กับประเด็นทางสังคมกับการออกแบบเพื่อการจัดการบางอย่างให้บรรลุถึงจุดมุ่งหมายเฉพาะเป็นสาระสำคัญ

แต่กระนั้นเอง ยังมีแนวคิดอีกจำนวนหนึ่งในมิติการออกแบบที่ฉีกตัวออกไปจากความหมายทั้งสองของการออกแบบในข้างต้น กล่าวคือการออกแบบในความหมายแบบที่สามสัมพันธ์กับการศึกษาทางมานุษยวิทยาในแง่ของการทำความเข้าใจมนุษย์ผ่านความคิดเรื่องการกระทำที่ไม่ทันคิด (thoughtless act) โดยในหนังสือ *Thoughtless Acts?* (2005) เจน ฟุลตัน ซูรี (Jane Fulton Suri) อธิบายว่าผู้คนมีวิธีการดัดแปลงวัตถุสิ่งของและโลกรอบตัวหลายรูปแบบ และ

การดัดแปลงส่วนมากมักเป็นไปโดยไม่ทันได้คิดใคร่ครวญ ตั้งแต่การนำดินสอมาใช้เป็นปืนปักผม ตลอดไปจนถึงการใช้แผ่นซีดีสะท้อนแสงเล่นในแปลงผัก การกระทำแบบนี้เป็นการกระทำสามัญที่เรารู้ให้เห็นว่าสามารถพบได้ทั่วไป แต่กลับมีความสำคัญเพราะเป็นการกระทำอันเกิดขึ้นจากการหยั่งญาณ (intuitive) และได้รับการกลั่นกรองมาจากการเรียนรู้และประสบการณ์จำนวนมากเกี่ยวกับวัตถุสิ่งของและโลกรอบตัว การกระทำเช่นนี้ถูกซ่อนเร้นไว้นานแล้วแต่ตัวผู้กระทำเองก็ไม่อาจมองเห็น การออกแบบที่เป็นผลผลิตมาจากการกระทำที่ไม่ทันคิดแบบนี้สะท้อนให้เห็นว่าบางครั้ง บางคราว การออกแบบอาจไม่จำเป็นต้องมีเป้าหมายวางอยู่ก่อนอย่างแจ่มชัด แต่เป็นสิ่งที่ถูกผลักดันโดยสัญชาตญาณในการปรับปรุงและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ซูริเสนอว่าการออกแบบในการกระทำที่ไม่ทันคิดนี้ไม่ใช่การมองว่ามนุษย์เป็นผู้ออกแบบให้วัตถุสิ่งของซึ่งเป็นผลผลิตสามารถใช้งานได้ตามความประสงค์ แต่ให้มองแบบย้อนกลับว่าการออกแบบเป็นทักษะอย่างหนึ่งในการแก้ปัญหาบางอย่าง หากแตกต่างออกไปจากการคิดใคร่ครวญและวางแผนในความหมายแบบที่สอง เพราะหากไม่นับว่าการกระทำแบบนี้เป็นภูมิปัญญา เราจะไม่มีความค้นพบหรือสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ได้เลย นัยสำคัญของข้อเสนอนี้จึงเป็นการชี้ชวนให้เห็นว่า ในบางครั้งการออกแบบอาจเกิดขึ้นได้โดยไม่ตระหนักรู้ และสิ่งที่ถูกออกแบบอาจเกินความได้มากกว่าวัตถุสิ่งของ นั่นคือตัวตน รูปแบบพฤติกรรม และการกระทำที่เกิดขึ้นในตัวผู้ออกแบบเอง

ลักษณะการออกแบบที่สอดคล้องกับการกระทำแบบไม่ทันคิดที่ซูริอธิบายจัดอยู่ในขอบข่ายความคิดเรื่องการออกแบบที่ไม่ได้เจตนา (non-intentional design) โดยหมายถึงการนำสิ่งของที่อยู่ใกล้ตัวมาดัดแปลงให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ภายใต้ประโยชน์ใช้สอยอีกแบบหนึ่ง หรือแม้กระทั่งการลงมือกระทำสิ่งต่างๆ อันนำไปสู่ผลลัพธ์ที่เกินกว่าหรือผิดไปจากความตั้งใจแรก ความหมายของความไม่เจตนาแบบนี้จึงไม่ใช่ความไม่เจตนาในเป้าประสงค์ของการกระทำในขั้นต้น แต่เป็นความไม่เจตนาที่เกิดขึ้นในกระบวนการสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นภายใต้การออกแบบ เพราะในสายตาของผู้ใช้งาน วัตถุสิ่งของต่างๆ จะมีช่องทางการใช้ (affordance) และข้อจำกัดการใช้ (constraint) แฝงอยู่ร่วมกัน การหยิบจับวัตถุสิ่งของแต่ละอย่างมาใช้จึงเรียกร้องความคิดสร้างสรรค์ในการประดิษฐ์สร้างผ่านการเปิดช่องการใช้งานให้ชัดเจนและปิดข้อจำกัดการใช้งานแบบอื่นๆ ความสำคัญของการออกแบบในลักษณะนี้จึงให้ความสำคัญกับความคาดหวังที่ก่อให้เกิดปฏิบัติการต่อวัตถุสิ่งของและบริบทแวดล้อม ความสามารถในการสร้างสรรค์โดยผลักดันจากสัญชาตญาณบนฐานของการเรียนรู้และประสบการณ์ต่อวัตถุสิ่งของที่เป็นองค์ประกอบ แม้จะไม่ได้วางอยู่ในความหมายทั้งสองของการออกแบบที่มีความตั้งใจในบางสิ่งอยู่ก่อน แต่ก็ชี้ให้เห็นอีกแง่มุมหนึ่งของความเป็นคุณสมบัติสากลหรือความสามารถขั้นพื้นฐานของมนุษย์ที่มีต่อการออกแบบอันมีสัญชาตญาณ ช่องทาง และข้อจำกัดการใช้งานเข้ามามีส่วนร่วม

นอกจากความคิดเรื่องการออกแบบที่ไม่ได้เจตนาแล้ว เนื้อหาส่วนหนึ่งในหนังสือ *The Mushroom at the End of the World* (2015) โดยแอนนา โลเวนฮอฟต์ ซิง (Anna Lowenhaupt Tsing) นักมานุษยวิทยาอเมริกันเชื้อสายจีน ก็แสดงให้เห็นทัศนะว่าด้วยการออกแบบในอีกลักษณะหนึ่ง นั่นคือการไม่เจตนาออกแบบ (unintentional design) กล่าวคือ สิ่งที่เป็นผลผลิตของการออกแบบมาจากการสรรค์สร้าง ทว่าสิ่งที่ถูกสรรค์สร้างนั้นกลับเป็นผลรวมของเจตนาต่างๆ ที่เข้ามาปะทะประสาน (encounter) และก่อตัวร่วมกัน ผลลัพธ์ของการออกแบบจึงเกิดขึ้นในการปะทะประสานของเจตนาที่หลากหลาย โดยไม่ได้เป็นไปตามเจตนาใดเจตนาหนึ่งอย่างสมบูรณ์ ทัศนะต่อการไม่เจตนาออกแบบถูกอธิบายผ่านสภาพของผืนป่าแบบหนึ่งในประเทศญี่ปุ่นซึ่งเอื้อให้เกิดมัตสึทาเกะ (Matsutake mushroom) เกิดขึ้นเป็นจำนวนมากในฐานะที่เป็น การออกแบบป่าอันเกิดขึ้นจากความไม่ตั้งใจของมนุษย์ กล่าวคือสภาพของผืนป่าที่เป็นพื้นที่ระหว่างที่ราบและหุบเขา (satoyama) เป็นสภาพพื้นที่อันเกิดขึ้นจากการรบกวนของมนุษย์ซึ่งต้องการแสวงหาฟืนไฟ ต้นโอ๊ค (Oak) ซึ่งเป็นพืชใบกว้างจำนวนมากในป่าถูกมนุษย์ตัดโค่นและแต่งให้เป็นพุ่มขนาดเล็กเพื่อใช้สำหรับเป็นแหล่งฟืนไฟและเพื่อให้เกิดความสะดวกในการเก็บคราวหน้า ส่งผลให้ต้นสนซึ่งเป็นพืชใบแคบส่วนน้อยของป่าได้รับแสงแดดมากขึ้นและเจริญเติบโตได้ดี เห็ดมัตสึทาเกะซึ่งอาศัยต้นสนเป็นพืชพำนัก (host tree) ตามธรรมชาติ จึงออกมาไปพร้อมกับต้นสนในสภาพพื้นที่ป่าที่ถูกมนุษย์เข้าไปรบกวนดังกล่าวนี้อ สภาพภูมิทัศน์ของป่าซึ่งส่งผลให้เกิดมัตสึทาเกะออกมา จึงเป็นผลผลิตของการออกแบบที่ไม่มีเจตนาใดเจตนาหนึ่งคาดหวังมาตั้งแต่แรก หากแต่เป็นความจริงใจรบกวนผืนป่าของมนุษย์ในฐานะที่เป็นผู้กระทำการฝ่ายหนึ่งซึ่งต้องการแสวงหาฟืนไฟ ประกอบเข้าด้วยกันกับเจตนาในการเจริญเติบโตของต้นสนและเห็ดมัตสึทาเกะตามธรรมชาติ ภายหลังจากที่ตัวอุปสรรคดั้งเดิมอย่างต้นโอ๊คถูกตัดแต่งเป็นพุ่มเตี้ย การปะทะประสานกันระหว่างเจตนาในการแสวงหาฟืนไฟของมนุษย์กับเจตนาในการเจริญเติบโตของต้นสนและเห็ดมัตสึทาเกะ จึงร่วมกันเปิดช่องและวางกรอบความเป็นไปของสภาพป่าโดยไม่มีเจตนาของฝ่ายหนึ่งฝ่ายใดจงใจให้เกิดขึ้น (Tsing 2015, p. 152)

มานุษยวิทยากับการออกแบบ

ในพัฒนาการของวิชามานุษยวิทยา แม้ว่าการออกแบบจะเป็นประเด็นหนึ่งในบรรดาธิบายของงานชิ้นต่างๆ มาเนิ่นนาน แต่การศึกษาการออกแบบในฐานะที่เป็นประเด็นหลักของงานชาติพันธุ์วรรณนากลับแทบไม่มีปรากฏแต่อย่างใด นอกจากนี้ การกล่าวถึงประเด็นการออกแบบมักเป็นการกล่าวถึงอย่างผิวเผินในแง่ของคุณลักษณะอันซับซ้อนเชิงเทคนิควิธีในกระบวนการผลิตเสียมากกว่า นักมานุษยวิทยา คีธ เอ็ม เมอร์ฟี (Keith M. Murphy) อธิบายว่าสภาพการณ์เช่นนี้เป็นผลจากการที่ตัววิชามานุษยวิทยาพัฒนาขึ้นภายใต้ร่มเงาของจารีตทางวิชาการตะวันตก ซึ่งมีจุดเริ่มต้นมาจากขบวนการปฏิเสธทัศนคติแบบเทววิทยาในศาสนาคริสต์นับแต่ยุคเรอเนซองส์

เขาอธิบายว่า การปฏิเสธจักรวาลทัศน์ในคริสต์ศาสนาของโทมัส อควีนาส (Thomas Aquinas) ซึ่งมองว่าพระเจ้าเป็นผู้ออกแบบและสรรค์สร้างสรรพสิ่งในโลกเพียงหนึ่งเดียว ผ่านจุดยืนของกระบวนการคัดเลือกทางธรรมชาติ (natural selection) ในกรอบทฤษฎีวิวัฒนาการของสิ่งมีชีวิต โดยชาร์ลส์ ดาร์วิน (Charles Darwin) ส่งผลให้นักคิดทางสังคมศาสตร์ยุคแรก ๆ อย่าง ลิวอิส เฮนรี มอร์แกน (Lewis Henry Morgan) และเฮอร์เบิร์ต สเปนเซอร์ (Herbert Spencer) พยายามอธิบายกำเนิดและการพัฒนาการของสังคมโดยปราศจากตัวตนของผู้ออกแบบที่มีความมุ่งหมายเช่นกัน (Murphy 2016, 436) ระเบียบและพัฒนาการทางสังคมต่างๆ ของมนุษย์ ตลอดจนวัตถุสิ่งของบนจุดยืนแบบนี้จึงถูกพิจารณาว่าเป็นไปโดยความจำเป็นเฉพาะหน้า ซึ่งมีทิศทางของพัฒนาการมุ่งหน้าไปสู่ความเป็นเอกภาพเหมือน ๆ กันอย่างไม่จงใจ มากกว่าที่จะมีความมุ่งหมายของใครคนหนึ่งคอยกำกับทิศทางของพัฒนาการนั้น การปฏิเสธตัวตนของพระเจ้าซึ่งเป็นผู้ออกแบบความเป็นไปของมนุษย์และสังคมคู่ขนานไปกับวิวัฒนาการของสิ่งมีชีวิตซึ่งเป็นไปโดยสุ่ม จึงส่งผลให้ประเด็นเรื่องการออกแบบไม่มีใครได้รับความสนใจจากการศึกษาทางสังคมศาสตร์เท่าใดนัก โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อหันมาพิจารณาการค้นหาลักษณะสากลทางสังคมวัฒนธรรมของมนุษย์ในวิชามานุษยวิทยาขณะนั้น

อย่างไรก็ตาม ในช่วงเวลาไล่เลี่ยกันนั้น ความสนใจเกี่ยวกับการออกแบบยังพอมิปรากฏอยู่บ้างในงานศึกษาของฟรานซ์ โบแอส (Franz Boas) บิดาแห่งวิชามานุษยวิทยาวัฒนธรรม ซึ่งไม่เห็นพ้องด้วยกับจุดยืนของทฤษฎีวิวัฒนาการทางสังคมอันมีสาระลดทอนพลังการออกแบบ (designing force) ในการให้คำอธิบายแก่โลกทางสังคมที่สลับซับซ้อน กล่าวได้ว่าการศึกษาในประเด็นการออกแบบในงานของโบแอสปรากฏในรูปของการจัดจำแนกประเภท (typology) วัตถุสิ่งของต่างในชีวิตประจำวันของชนพื้นเมืองผ่านการพิจารณาลักษณะการใช้งาน รูปร่าง วัสดุ ตลอดจนเทคนิควิธีการประดิษฐ์ โดยเจตนาชี้ให้เห็นความหลากหลายทางวัฒนธรรมของผู้คนกลุ่มต่างๆ ตลอดจนให้รายละเอียดเชิงพัฒนาการทางประวัติศาสตร์เฉพาะตัว คำนึงกับทฤษฎีวิวัฒนาการทางสังคมซึ่งปรากฏอยู่ในยุคสมัยเดียวกัน จนกระทั่งปลายศตวรรษที่ 20 เมื่อวัตถุสิ่งของกลายเป็นหน่วยในการศึกษาเกี่ยวกับการผลิตและการบริโภค มิติการออกแบบซึ่งแฝงฝังอยู่ในวัตถุสิ่งของดังกล่าวจึงได้เริ่มเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของหน่วยการศึกษาอย่างหลบเร้น กล่าวคือ แม้วิชามานุษยวิทยาหลายชิ้นจะให้ความสนใจกับกระบวนการผลิตสินค้า ทว่ากระบวนการออกแบบซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการผลิตกลับถูกกล่าวถึงอย่างไม่จำเพาะเจาะจงมากนัก ทั้งนี้เนื่องจากงานศึกษาโดยส่วนใหญ่มักให้ความสำคัญกับการศึกษาวิเคราะห์การบริโภคภายใต้กรอบทฤษฎีของมาร์กซ์ (Marxian theory) เสียมากกว่า ในขณะที่งานศึกษาวัตถุในกลุ่มวิชามานุษยวิทยาว่าด้วยสถาปัตยกรรม (anthropology of architecture) ก็มักให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบของสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้าง (built environment) และผลกระทบของสิ่งสร้างที่มีต่อผู้คน

มากกว่าที่จะย้อนกลับไปศึกษากระบวนการออกแบบเชิงสถาปัตยกรรมอันเป็นจุดกำเนิดของสิ่ง
สร้างนั้น การออกแบบในพัฒนาการของวิชามานุษยวิทยาเช่นนี้เองจึงให้ความสนใจรูปแบบ (form)
มากกว่าที่จะเป็นกระบวนการ (action) ตลอดจนมีลักษณะหลบซ่อนตัวอยู่ในจุดมุ่งหมายและความ
สนใจอื่น ๆ มากกว่าที่จะเป็นประเด็นหลักในการศึกษาโดยตัวประเด็นเอง

สถานการณ์การศึกษาประเด็นเรื่องการออกแบบเปลี่ยนไปหลังจากที่นักมานุษยวิทยาเริ่ม
ตระหนักว่าการออกแบบเป็นความสามารถขั้นพื้นฐานของความเป็นมนุษย์ ความสามารถในการคิด
อย่างเป็นระบบและลงมือประดิษฐ์สิ่งต่างๆ ในเชิงสร้างสรรค์ เป็นคุณสมบัติสำคัญที่ทำให้มนุษย์
แตกต่างจากสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ ทั้งวัตถุสิ่งของและระบบระเบียบต่างๆ ที่ถูกผลิตสร้างขึ้นในโลกทาง
สังคมจึงเป็นผลผลิตสำคัญของการออกแบบซึ่งไม่สามารถค้นพบได้ในสิ่งมีชีวิตอื่นได้อีก (Cross
2006; Fry 2012; Appadurai 2013; Gatt & Ingold, 2018) กล่าวได้ว่าประเด็นการออกแบบเพิ่ง
จะได้รับการศึกษาอย่างจริงจังในวิชามานุษยวิทยาเมื่อไม่กี่ทศวรรษที่ผ่านมาเอง โดยเริ่มมีการ
ออกแบบในจารีตของชาวสแกนดิเนเวียเป็นแรงบันดาลใจให้กับการศึกษาการออกแบบในทศวรรษ
1970 (Smith & Kjaergaard, 2015, p. 73) เนื่องด้วยการออกแบบในจารีตดังกล่าวนี้วางอยู่บน
หลักการออกแบบที่เป็นประชาธิปไตย (democratic design) สิ่งที่ถูกออกแบบในจารีตดังกล่าว
ต้องได้รับการออกแบบมาเพื่อสังคมส่วนรวม เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ตลอดจนมีคุณภาพและความ
เป็นธรรมต่อผู้ใช้งานในทุกสถานภาพทางเศรษฐกิจ งานชาติพันธุ์วรรณนาถูกแนะนำเข้ามา
ประยุกต์ใช้กับเทคนิควิธีและปฏิบัติการการออกแบบที่เปลี่ยนไป ส่งผลให้การทำงานของนัก
มานุษยวิทยาในประเด็นเรื่องการออกแบบแต่แรกเริ่มเป็นไปในลักษณะของมานุษยวิทยาว่าด้วย
การออกแบบ (anthropology of design) ซึ่งให้ความสนใจการออกแบบในฐานะวัตถุของ
การทำงานชาติพันธุ์วรรณนา โดยสัมพันธ์กับการออกแบบเพื่อคนหมู่มากตามความหมายทั่วไปของ
การออกแบบ

นอกจากหลักการออกแบบที่เป็นประชาธิปไตยแล้ว แนวคิดเรื่องการออกแบบเพื่อสังคม
(design for the social) ก็นับเป็นอีกแนวคิดหนึ่งที่ทำให้ปฏิบัติการออกแบบเข้ามาสัมพันธ์กับ
ประเด็นทางสังคมยิ่งขึ้น หนังสือ *Designing for the Social Change: Strategies for
Community-Based Graphic Design* (2012) แอนดริว ชีอา (Andrew Shea) รวบรวมผลงาน
ของนักออกแบบที่เข้ามาทำงานขับเคลื่อนประเด็นทางสังคมต่างๆ บนหลักการที่ว่า การออกแบบ
เพื่อขับเคลื่อนสังคมจำเป็นต้องทำความเข้าใจปัญหาและรับฟังเสียงของผู้คนในสังคมเป็นสำคัญ นัก
ออกแบบที่เข้ามาทำงานขับเคลื่อนสังคมจึงจำเป็นต้องสังเกตและรับรู้รับทราบข้อมูลเชิงลึกเสีย
ก่อนที่จะทำงานออกแบบ โครงการเวนเดอร์ พาวเวอร์ (Vendor Power) นับเป็นตัวอย่างหนึ่งใน
หนังสือเล่มดังกล่าวที่นักออกแบบกราฟิกนามว่า แคนดี้ ชาง (Candy Chang) ทำงานออกแบบ

ผ่านพบเพื่อประชาสัมพันธ์นโยบาย กฎหมาย และปัญหาเรื่องความปลอดภัยในมหานครนิวยอร์ก ให้เข้าใจง่าย ผ่านการพูดคุยเพื่อรับรู้ปัญหาจากกลุ่มอาสาสมัครในกระบวนการออกแบบ

แม้งานศึกษาในกลุ่มงานมานุษยวิทยาการออกแบบในระยะแรกจะมีเป้าหมายเพื่อศึกษากระบวนการออกแบบวัตถุสิ่งของในสังคมเป็นสำคัญ ทว่าพัฒนาการของงานศึกษาในปัจจุบันกลับมีประเด็นความสนใจที่ขยายออกไปจากจุดแรกเริ่มอย่างรวดเร็วและหลากหลาย นอกจากวัตถุสิ่งของแล้ว หน่วยการศึกษาใหม่ๆ ในกระบวนการออกแบบเกิดขึ้นในหลายกรณีศึกษา อาทิ อุปกรณ์ทางเทคโนโลยีและนวัตกรรม (Gunn & Clausen, 2018) โครงสร้างพื้นฐาน (Ewart, 2018) ตลอดจนจนถึงการวางผังเมืองและเส้นทางขนส่ง (Drazin & Garvey, 2009; Hall 2012) นอกจากนี้ การศึกษากระบวนการออกแบบยังมีการนำกรอบคิดอื่นนอกจากวัตถุสภาวะ (materiality) เวลา (temporality) และสัมพันธ์ภาพ (relationality) อันเป็นกรอบคิดขึ้นพื้นฐานในการออกแบบเองเข้ามาช่วยวิเคราะห์ เพื่ออธิบายโลกทางสังคมได้อย่างซับซ้อนและลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการนำกรอบคิดเรื่องการบริหารจัดการองค์กร การวิเคราะห์หาพฤติกรรมที่แฝงในวัตถุสิ่งของ รวมไปถึงเทคโนโลยีดิจิทัล เข้ามาประกอบการวิเคราะห์ (Murphy, 2016, p. 439) ดังนั้น เป้าหมายของมานุษยวิทยาการออกแบบที่ขยายตัวออกมาจากความสนใจระยะแรกจึงเข้าไปคาบเกี่ยวกับความสนใจของกลุ่มงานวัตถุวัฒนธรรมศึกษา พฤติกรรมของมนุษย์ ตลอดจนคุณค่าทางสังคม ซึ่งมีประสบการณ์ในการใช้ชีวิตของผู้คนเป็นเป้าหมายโดยสัมพันธ์กับการออกแบบ

หนังสือ *Swedish Design : An Ethnography* (2015) ของเมอร์ฟี แสดงให้เห็นพัฒนาการอย่างก้าวกระโดดในประเด็นศึกษาเรื่องการออกแบบในวิชามานุษยวิทยาร่วมสมัยได้เป็นอย่างดี กล่าวคือในหนังสือเล่มดังกล่าว เขาศึกษาว่าการออกแบบสัมพันธ์กับรูปลักษณ์และอุดมการณ์ในประเทศสวีเดน ตลอดจนเปลี่ยนวัตถุสิ่งของในชีวิตประจำวันไปสู่เครื่องมือบริบาลสังคมประชาธิปไตยได้อย่างไร เมอร์ฟีเสนอว่าการออกแบบในสวีเดนทำงานผ่านชุดความสัมพันธ์ระหว่างผู้คน สิ่งของ และการเมือง โดยการเมืองของสังคมประชาธิปไตยในสวีเดนเป็นสิ่งที่แฝงตัวอยู่ในความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุท่ามกลางสิ่งแวดล้อมในชีวิตประจำวันของผู้คน กล่าวคือระบบการเมืองของสวีเดนถูกขับเคลื่อนด้วยการเอาใจใส่ (care) พลเมือง การออกแบบในประเทศสวีเดนซึ่งได้รับอิทธิพลจากวาทกรรมเรื่องการเอาใจใส่จึงนำไปสู่คติการออกแบบโลกที่เอาใจใส่ วัตถุสิ่งของซึ่งเป็นผลงานออกแบบของนักออกแบบเกิดขึ้นและถูกผลิตซ้ำท่ามกลางบริบททางสังคมและการเมืองดังกล่าว นอกจากนี้ เขายังแสดงให้เห็นว่าการออกแบบไม่ได้เป็นกระบวนการที่นักออกแบบผูกขาดไว้โดยสมบูรณ์ หากแต่เป็นผลมาจากการทำงานร่วมกันของนักออกแบบ สำนักงาน และลูกค้า ผลงานออกแบบในสวีเดนจึงไม่สามารถพูดได้ว่าเป็นผลผลิตที่นักออกแบบสร้างขึ้นแต่เพียงผู้เดียว หากแต่เป็นผลผลิตจากผู้คนที่เกี่ยวข้องและได้รับอิทธิพลจากการเมืองและสังคมเข้ามาเป็นเงื่อนไขให้การออกแบบอีกชั้นหนึ่ง ตัวอย่างงานศึกษาว่าด้วยการออกแบบในวิชา

มานุษยวิทยาในปัจจุบันของเมอร์ฟีจึงแสดงให้เห็นการวิเคราะห์วาทกรรมเรื่องการเอาใจใส่ในฐานะภาษาและเป็นแหล่งที่มาของการสร้างวัฒนธรรมผ่านการออกแบบวัตถุสิ่งของ สำหรับเมอร์ฟีแล้ว การทำความเข้าใจโลกทางสังคมวัฒนธรรมจึงเรียกร้องการพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างภาษาหรือวาทกรรมไปพร้อมกับวัตถุสิ่งของภายใต้บริบทของสังคมและการเมือง

ตัวอย่างงานศึกษาเรื่องการออกแบบในมานุษยวิทยาร่วมสมัยอีกชิ้นหนึ่งได้แก่งานของ เรเชล ชาร์ลอตต์ สมิธ (Rachel Charlotte Smith) บทความ “Designing Heritage for a Digital Culture” (2018) แสดงให้เห็นการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีใช้ในการออกแบบนิทรรศการในพิพิธภัณฑ์ จากปัญหาที่พิพิธภัณฑ์ตกอยู่ภายใต้แรงกดดันต่อความสนใจและการมีส่วนร่วมของผู้คนในสังคมร่วมสมัย ส่งผลให้พิพิธภัณฑ์หลายแห่งต้องเผชิญกับภาวะถดถอยของผู้ชมและแหล่งทุนสนับสนุน การนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาใช้งานโดยการออกแบบวัตถุเสมือนสำหรับการจัดแสดงจึงเป็นสิ่งที่เข้ามาช่วยสื่อสารและสร้างประสบการณ์แบบใหม่ ๆ ให้กับผู้เยี่ยมชม โครงการดิจิทัลเนทีฟส์ (Digital Natives) เป็นโครงการที่เกิดขึ้นในฐานะที่เป็นนิทรรศการและทำการสำรวจความเป็นไปได้ในการสื่อสารดังกล่าวผ่านความร่วมมือของกลุ่มวัยรุ่น นักมานุษยวิทยา และนักออกแบบท้ายที่สุดแล้ว การออกแบบวัตถุเสมือนในโครงการดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงการเกี่ยวพันกันของความหมายแบบต่างๆ ที่กลุ่มวัยรุ่นรับรู้ผ่านวัฒนธรรมดิจิทัล หรือก็คือการทำให้สิ่งจัดแสดงอยู่ในรูปดิจิทัล (digitalize) ดังนั้นเอง ความก้าวหน้าของงานศึกษาในมานุษยวิทยาการออกแบบจึงก้าวพ้นไปจากการออกแบบที่เปลี่ยนความคิดให้เป็นวัตถุรูป โดยรวมไปถึงวัตถุที่จับต้องไม่ได้ ตลอดจนความรู้ความเข้าใจผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลที่พัฒนาขึ้นในโลกร่วมสมัยอีกด้วย

ข้อถกเถียงว่าด้วยการศึกษาการออกแบบ

ในระยะแรกที่การออกแบบได้รับความสนใจในฐานะที่เป็นประเด็นหลักของการศึกษาและวิเคราะห์ทางมานุษยวิทยา คำถามแรกที่เกิดขึ้นคือนักมานุษยวิทยาจะเข้าไปศึกษาการออกแบบด้วยท่าทีแบบใด ในหนังสือ *Design for an Anthropology of Contemporary* (2008) พอล ราบินาว (Paul Rabinow) และจอร์จ มาร์คัส (George Marcus) เห็นพ้องว่าการศึกษาการออกแบบอาจเปิดทางไปสู่การทำงานชาติพันธุ์วรรณนาแบบใหม่ ๆ หลังการเขียนวัฒนธรรม (after writing culture) กล่าวคือการศึกษาการออกแบบของนักมานุษยวิทยาอาจไม่จำเป็นต้องเข้าไปศึกษาและทำได้แค่สะท้อนตัวตน (reflexive) ขณะทำงานอยู่ในสนาม แต่สามารถเข้าไปมีส่วนร่วมในกระบวนการออกแบบได้โดยตรงกับนักออกแบบซึ่งเป็นกลุ่มบุคคลที่ทำงานออกแบบอย่างตรงไปตรงมาผ่านการจัดหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องและให้ความเห็นต่อการพัฒนาสิ่งที่ถูกออกแบบได้ การทำงานของนักมานุษยวิทยาต่อประเด็นเรื่องการออกแบบจึงอาจไม่ใช่การเข้าไปค้นหาข้อมูลแต่เพียงฝ่ายเดียว แต่ยังเสริมข้อมูลให้กับการทำงานของผู้ที่ถูกศึกษาด้วย การประสานงานกันของทั้งนักมานุษยวิทยาและนักออกแบบจึงมีลักษณะเป็นโครงการสาธารณะ (public project) ซึ่งให้

ความสนใจกับความคิดที่หลากหลายในโลกร่วมสมัยท่ามกลางปริณทลสาธารณะ ตลอดจนข้อถกเถียงที่เกิดขึ้นในปริณทลดังกล่าว

นักมานุษยวิทยา ทิม อิงโกลด์ (Tim Ingold) และแคโรไลน์ แกตต์ (Caroline Gatt) แสดงทัศนะเห็นพ้องกับราบินาวและมาร์คัส บทความ “From Description to Correspondence: Anthropology in Real Time” (2018) ของทั้งสองอธิบายว่าวิธีการศึกษาแบบมานุษยวิทยาว่าด้วยการออกแบบมีข้อจำกัดในตัวเองและลดทอนความเป็นไปได้ในการศึกษาประเด็นเรื่องการออกแบบในวิชามานุษยวิทยาหลายประการ สูตรสำเร็จของแนวการศึกษาแบบมานุษยวิทยาว่าด้วย (anthropology of) กลายเป็นปัญหาสำคัญต่อการตั้งคำถาม การวิจัย ตลอดจนการวิเคราะห์ในประเด็นเรื่องการออกแบบ เพราะหากการศึกษาการออกแบบในวิชามานุษยวิทยากลายเป็นมานุษยวิทยาว่าด้วยการออกแบบ การออกแบบที่เป็นเพียงหน่วยในการศึกษาจะไม่เปิดทางให้วิชามานุษยวิทยาเข้าไปกระทำการอย่างอื่นนอกเสียจากมุ่งเก็บข้อมูลเพื่อการวิเคราะห์แต่เพียงอย่างเดียว ทั้งสองเห็นว่าวิชามานุษยวิทยาและการออกแบบสามารถประสานประโยชน์ระหว่างกันได้หลายวิธีตามนัยนี้ การออกแบบอาจไม่ใช่แค่เพียงการมุ่งทำให้ความคิดปรากฏขึ้นเป็นรูปธรรม และมานุษยวิทยาอาจเป็นได้มากกว่าการสร้างคำอธิบายแก่สิ่งที่เข้าไปศึกษาและปล่อยผ่านไปได้เมื่อการศึกษาจบสิ้นลง อิงโกลด์และแกตต์เสนอให้เปลี่ยนรูปแบบการศึกษาจากมานุษยวิทยาว่าด้วยการออกแบบไปเป็นมานุษยวิทยาในวิธีการออกแบบ (anthropology by means of design) โดยมีแนวคิดสำคัญคือการทำงานแบบโต้ตอบ (correspondence) ระหว่างนักมานุษยวิทยาและนักออกแบบซึ่งผลงานของทั้งสองฝ่ายอาจหนุนเสริมกันได้หลายลักษณะ

กล่าวได้ว่าแรงบันดาลใจในข้อเสนอดังกล่าวของทั้งอิงโกลด์และแกตต์ มาจากการทำงานภาคสนามของนักมานุษยวิทยาเชื้อสายอินเดีย วีนา ดาส (Veena Das) ในบทความที่ชื่อ “Poverty, Suffering and the Moral Life” (Das 2011 cited in Gatt and Ingold 2018) ดาสทำงานวิจัยอยู่ในบริเวณชานเมืองของกรุงเดลี โดยเธอเข้าไปมีส่วนร่วมในการดำเนินงานของสถาบันวิจัยเศรษฐกิจสังคมเพื่อการพัฒนาและประชาธิปไตย (Institute of Socio-Economic Research on Development and Democracy) สถาบันดังกล่าวถึงนี้เป็นองค์กรเอกชนที่ให้ความช่วยเหลือด้านการแพทย์และการศึกษาแก่คนยากจน นอกจากการทำงานภาคสนามของดาสจะดำเนินไปเพื่อเก็บข้อมูลแล้ว เธอยังได้ช่วยฝึกเจ้าหน้าที่ภาคสนามขององค์กรซึ่งเป็นอาสาสมัครจากชุมชนใกล้เคียงอื่น ๆ ด้วย การเข้าไปมีส่วนร่วมเช่นนี้นอกจากจะช่วยเข้าถึงข้อมูลเชิงลึก รวมถึงช่วยตอบประเด็นคำถามที่ซับซ้อนบางประเด็นแล้ว ยังเป็นความช่วยเหลือในสรรพกำลังที่เป็นไปได้ในระหว่างการทำงานของนักมานุษยวิทยาอีกด้วย นอกจากนี้ ดาสยังเห็นว่าในการยกระดับความดิ้นรนในชีวิตประจำวัน (strivings of daily life) ของคนยากจน ความสัมพันธ์หลากหลายรูปแบบที่ถูกสร้างขึ้นในสนามอาจเป็นสิ่งสำคัญในฐานะผลผลิตของการทำงานของนักมานุษยวิทยา

มากกว่าที่จะเป็นข้อความที่เธอได้ขีดเขียนลงในสมุดบันทึก ความสัมพันธ์หลายรูปแบบนี้เองจึงเป็นที่มาของแนวคิดเรื่องการทำงานแบบโต้ตอบระหว่างผู้ศึกษา ผู้ถูกศึกษา รวมถึงกลุ่มคนและประเด็นปัญหาที่เกี่ยวข้องในระหว่างการทำงานภาคสนาม

ความสัมพันธ์ระหว่างวิชามานุษยวิทยากับการออกแบบในความเห็นของเมอร์ฟี (2016) ทำให้ข้อเสนอเรื่องมานุษยวิทยาในวิธีการออกแบบของอิงโกลด์และแกตต์ชัดเจนยิ่งขึ้น กล่าวคือ เขาจำแนกว่า การศึกษาการออกแบบในฐานะเป้าหมายการศึกษาวิเคราะห์อาจเรียกได้ว่าเป็นการศึกษาแบบมานุษยวิทยาว่าด้วยการออกแบบ แต่การศึกษาแบบดังกล่าวอาจไม่ใช่หนทางแบบเดียวที่วิชามานุษยวิทยาจะเข้าไปเกี่ยวข้องกับการออกแบบเสมอไป การนำแนวคิดและเครื่องมือการวิจัยทางมานุษยวิทยาเข้าไปส่งเสริมกระบวนการออกแบบอาจเรียกได้ว่าเป็นมานุษยวิทยาเพื่อการออกแบบ (anthropology for design) ข้อมูลและความคิดเห็นของผู้ใช้งานสิ่งที่ถูกออกแบบ ตลอดจนผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการออกแบบ อาจนำมาวิเคราะห์และใช้เสริมหรือปรับแต่งสิ่งที่ถูกออกแบบขึ้นมาได้ ในทางกลับกัน แนวคิดและเครื่องมือในการออกแบบอาจนำมาใช้เสริมการวิเคราะห์ข้อมูลในการออกแบบเพื่อมานุษยวิทยา (design for anthropology) ก็ได้เช่นกัน มานุษยวิทยาในวิธีการออกแบบจึงมีเนื้อหาครอบคลุมความสัมพันธ์ระหว่างมานุษยวิทยาและการออกแบบ ตลอดจนความเกี่ยวเนื่องการทำงานระหว่างกันอย่างรอบด้าน

อย่างไรก็ดี นักมานุษยวิทยาที่สนใจประเด็นเรื่องการออกแบบอีกคนหนึ่งอย่าง ลูซี่ ซัชแมน (Lucy Suchman) กลับเห็นแย้งข้อเสนอของราบินาว มาร์คัส โดยอาจรวมถึงอิงโกลด์และแกตต์ด้วยก็ได้ ในบทความ “Anthropological Relocations and the Limits of Design” (2011) ของซัชแมน เธอเห็นว่าความเห็นของราบินาวและมาร์คัสที่พยายามปรับปรุงวิธีการศึกษาของมานุษยวิทยาเป็นการมองโลกในแง่ดีจนเกินควรต่อนวัตกรรมและความเปลี่ยนแปลงที่กลาดเกลื่อนอยู่ในโลกของการออกแบบ ซัชแมนเห็นว่าสิ่งที่จำเป็นสำหรับมานุษยวิทยาในปัจจุบันไม่ใช่การปรับปรุงวิธีการศึกษาไปให้พ้นจากการเขียนวัฒนธรรม สิ่งที่สำคัญกว่าคือปัญหาว่านักมานุษยวิทยาจะศึกษาการออกแบบอย่างไรให้มีท่าทีวิพากษ์และเป็นประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวม ดังนั้น แทนที่จะมุ่งปรับเปลี่ยนวิธีการศึกษาจากที่เคยมีอยู่เดิม การทำงานวิจัยเกี่ยวกับการออกแบบในวิธีศึกษาแบบจารีตที่แสดงให้เห็นถึงการวิพากษ์วิจารณ์ ท่ามกลางบริบทของการออกแบบในสังคมร่วมสมัย กลับมีความจำเป็นเร่งด่วนมากกว่าการปรับเปลี่ยนวิธีการศึกษาในทัศนะของเธอ

กระนั้นเอง ท่ามกลางทิศทางของข้อถกเถียงดังกล่าว ตอน อ็อตโต (Ton Otto) และสมิธพยายามประสานทั้งสองท่าทีเข้าด้วยกัน โดยอธิบายว่าการศึกษาการออกแบบในมานุษยวิทยาจัดเป็นสนามความสนใจใหม่ที่เกิดขึ้นเมื่อไม่นานมานี้ ตลอดจนมีรูปแบบการศึกษาที่เฉพาะตัว รูปแบบการศึกษาที่อาจแตกต่างไปจากการศึกษามานุษยวิทยาแบบอื่น ในความสัมพันธ์ของวิชามานุษยวิทยาและการออกแบบ จึงยังคงมีศักยภาพที่จะพัฒนาตัวเองไปจนมีท่าทีเชิงวิพากษ์ใน

การศึกษาการออกแบบอีกมาก (Otto & Smith, 2018, pp. 10-11) เพื่อให้การศึกษาการออกแบบในทางมานุษยวิทยามีความครอบคลุมสาระการศึกษานบนแนวทางที่อาจแตกต่างกันได้ เราอาจเรียกการศึกษาเช่นนี้อย่างกว้าง ๆ ได้ว่ามานุษยวิทยาการออกแบบ ซึ่งประกอบไปด้วยความร่วมมือที่หลากหลายทั้งในและนอกสาขาวิชา โดยมีเป้าหมายสำคัญในการศึกษาประเด็นที่หลากหลายเกี่ยวกับการออกแบบ

ชาติพันธุ์วรรณนาแห่งความเป็นไปได้

ท่าทีเกี่ยวกับวิธีการศึกษาการออกแบบในวิชามานุษยวิทยาที่ราบินาวและมาร์คัส (2008) เสนอในข้างต้น เป็นความพยายามแบบหนึ่งในการเสริมพลังให้กับมานุษยวิทยา ความท้าทายที่เกิดขึ้นจากการปรับปรุงวิธีการศึกษาแบบดั้งเดิมคือการปลดปล่อยตัววิชาเองออกจากข้อจำกัดของวิธีการศึกษา และหันไปทำความเข้าใจกับโลกร่วมสมัยในฐานะขณะเวลาแบบเปิดซึ่งมีศักยภาพในการเปลี่ยนแปลง กล่าวได้ว่าแรงบันดาลใจที่ราบินาวและมาร์คัสได้รับต่อการปรับปรุงวิธีการศึกษา คือกระบวนการทำงานของการออกแบบเอง ทั้งสองเห็นว่าการทำงานทางมานุษยวิทยาอาจใช้รูปแบบเดียวกับวิธีการออกแบบซึ่งความคิดที่ตกผลึกในกระบวนการออกแบบเป็นผลมาจากการทดลองและความร่วมมือจากกลุ่มคนต่างๆ ได้อย่างหลากหลาย แต่อย่างไรก็ดี โจอาхим ฮอลส์ (Joachim Halse) เห็นว่าปฏิบัติการของมานุษยวิทยาการออกแบบอาจไม่จำกัดอยู่แค่ปฏิบัติการออกแบบในพื้นที่ปิดแบบสตูดิโอหรือสำนักงานออกแบบ แต่ยังรวมถึงโครงการออกแบบซึ่งวางอยู่บนจินตภาพบางอย่างของสิ่งที่ถูกออกแบบด้วย (Halse, 2018, p. 181) ความคิดที่ตกผลึกตามความเห็นของฮอลส์จึงไม่ใช่แค่เพียงการตกผลึกความคิดจากความร่วมมือของผู้คนกลุ่มต่างๆ ในปัจจุบันขณะ แต่ยังชี้ให้เห็นถึงการตกผลึกความคิดในเชิงเวลา ที่จินตภาพของบางสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นกลายเป็นองค์ประกอบให้กับการตกผลึกความคิดในปัจจุบันด้วย

ในบทความ “Ethnographies of the Possible” (2018) ฮอลส์ตั้งคำถามต่อไปว่างานมานุษยวิทยาที่ศึกษาจินตภาพของสิ่งที่ถูกออกแบบอย่างจริงจังจะมีหน้าตาเป็นอย่างไร เขาเห็นว่านักมานุษยวิทยาควรให้ความสนใจกับจินตภาพของเทคโนโลยีที่วิถีของสังคมและสภาพวัตถุ นำไปสู่การผลิตสร้างสิ่งที่ถูกออกแบบและศักยภาพในการสร้างความเปลี่ยนแปลง การเกิดขึ้นของเหตุการณ์หนึ่ง ๆ (the event) อาจเป็นสิ่งที่เข้ามามีบทบาทในฐานะที่เป็นองค์ประกอบส่วนสร้าง (institutive) ที่นักมานุษยวิทยาสามารถเข้าไปศึกษาและทำความเข้าใจได้พร้อมกับกระบวนการทางสังคม โดยงานชาติพันธุ์วรรณนาแห่งความเป็นไปได้ที่เขาเสนอ จะกลายเป็นหนทางในการทำให้อารมณ์ ความตระหนัก และการคาดการณ์ที่วางอยู่บนเหตุการณ์แบบหนึ่ง ๆ กลายสภาพเป็นวัตถุรูปบนฐานของศักยภาพในการออกแบบอย่างแท้จริง การแทรกตัวเข้าไปศึกษากระบวนการออกแบบของนักมานุษยวิทยา ทำให้การออกแบบกลายเป็นเครื่องมืออีกชิ้นหนึ่งในการแสวงหาความรู้และสร้างความท้าทายต่อการผลิตสร้างผลงานร่วมกันระหว่างมานุษยวิทยาและการ

ออกแบบเอง (Halse & Boffi, 2016, p. 89) ความเป็นไปได้ซึ่งเป็นผลลัพธ์ของการออกแบบในการทำงานชาติพันธุ์วรรณนาเช่นนี้จึงมีสาระสำคัญในการทำให้จินตภาพของสิ่งที่ถูกออกแบบ ปรากฏเป็นรูปธรรมผ่านเทคโนโลยี บริบททางสังคม และการเข้าไปมีส่วนร่วมของนักมานุษยวิทยา ตลอดจนสร้างความเปลี่ยนแปลงบางประการในท้ายที่สุด

ศักยภาพของความเปลี่ยนแปลงซึ่งถูกกล่าวถึงในการทำงานชาติพันธุ์วรรณนาแห่งความเป็นไปได้ข้างต้น อาจพิจารณาได้จากบทความ “Introduction: Design Anthropological Futures” (2016) ซึ่งเป็นบทนำของหนังสือ *Design Anthropological Futures* โดยฮอลส์ อธิบายว่าศักยภาพดังกล่าวเป็นผลมาจากการออกแบบซึ่งมุ่งสร้างสิ่งใหม่หรือแก้ปัญหาบางประการ ศักยภาพของความเปลี่ยนแปลงดังกล่าวจึงบ่งชี้ไปยังผลลัพธ์ที่อาจจะเกิดขึ้นได้ในอนาคต มานุษยวิทยาซึ่งสนใจวิเคราะห์ความเป็นจริงในอดีตสืบเนื่องมาจนถึงปัจจุบันจึงจำเป็นต้นตระหนักถึง ญาณวิทยาและวิธีวิทยาแบบใหม่ๆ ซึ่งว่าด้วยความเป็นไปได้ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ตลอดจนวิธีการ ที่มนุษย์จะจัดการกับอนาคตที่อยู่เบื้องหน้า การสำรวจความเป็นไปได้ที่เกิดขึ้นจากกระบวนการ และงานออกแบบในการทำงานชาติพันธุ์วรรณนาจึงเคลื่อนตัวจากกระบวนการออกแบบหรือ วางแผน ไปยังจินตภาพและการคาดการณ์ในกระบวนการออกแบบด้วย ความต่อเนื่องของเวลาใน ทัศนของวิชามานุษยวิทยาการออกแบบจึงไม่ได้หยุดอยู่ที่ความเป็นปัจจุบันขณะบนฐานการทำงาน ชาติพันธุ์วรรณนาแห่งความเป็นไปได้ หากแต่ยังสานต่อไปถึงอนาคต สอดคล้องกับที่อัปาดูไรมอง มนุษย์ในฐานะผู้สร้างอนาคต (future maker) และมองอนาคตในฐานะที่เป็นความเป็นจริงทาง วัฒนธรรม (cultural fact) แบบหนึ่ง อันมีผลต่อการกระทำในปัจจุบัน (Appadurai, 2013) ความ เป็นไปได้ของอนาคตในแง่จึงอยู่ในกระแสของการกลายเป็นซึ่งกระบวนการออกแบบในปัจจุบัน ได้รับอิทธิพลมาจากจินตภาพถึงผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต การทำงานชาติพันธุ์วรรณนาแห่ง ความเป็นไปได้จึงชี้ชวนให้ทำการศึกษาค้นคว้าประกอบต่างๆ ในกระบวนการออกแบบที่ความมุ่ง หมายในปัจจุบันกำลังจะถูกสร้างขึ้นและให้ผลลัพธ์ในอนาคตเบื้องหน้า

การออกแบบกับความเป็นไปได้ของอนาคต

ด้วยเหตุที่การออกแบบสัมพันธ์กับการสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ รวมไปถึงการแก้ไขปัญหาใน ชีวิตประจำวันของผู้คนผ่านการวางแผนบนจุดมุ่งหมายหนึ่ง ๆ การศึกษาของมานุษยวิทยาการ ออกแบบจึงสัมพันธ์กับการออกแบบหรือวางแผนเพื่อกำหนดทิศทางของอนาคตอาจมีอาจหลบ เลี่ยง วิชามานุษยวิทยาซึ่งโดยปกติแล้วมักสัมพันธ์กับอดีตและความเป็นปัจจุบันขณะ (Appadurai 2013; Otto & Smith 2018) แม้อาจมีบางกรณีที่งานมานุษยวิทยาให้ความสนใจในประเด็น เกี่ยวกับอนาคตในแง่ของการเปลี่ยนแปลงทางสังคม แต่สภาพที่ขาดแคลนเครื่องมือและปฏิบัติการ ในการศึกษาการออกแบบก็ได้สะท้อนให้เห็นความท้าทายว่าวิชามานุษยวิทยาจะพัฒนาเครื่องมือ

และปฏิบัติการเพื่อศึกษาการที่ผู้คนสร้างอนาคตส่วนรวมที่แตกต่างไปจากปัจจุบันขณะขึ้นมาได้อย่างไร

โดยปกติแล้ว อนาคตมักถูกอ้างถึงในฐานะระยะเวลาที่เป็นเอกภาพ ซึ่งเป็นลำดับของระยะเวลาอันต่อเนื่องกับความเป็นปัจจุบัน ความเข้าใจเช่นนี้นำไปสู่ทัศนะที่มองว่าอนาคตมีเพียงแบบเดียวและไม่อาจเป็นอื่นไปจากกระแสเวลาที่ปัจจุบันกำลังทะยานไปหาได้อีก แม้ว่าความเป็นไปได้ของอนาคตแบบนี้จะไม่ได้วางอยู่บนความตระหนักว่าทิศทางอื่นของอนาคตกำลังดำเนินอยู่พร้อมกันในขณะเวลาเดียวกัน แต่การมองว่าอนาคตที่มีเพียงแบบเดียวนี้อาจได้ทำให้ความเป็นไปได้ของอนาคตแบบอื่นตกเป็นเบี้ยล่าง การกระทำใดๆ ในปัจจุบันที่อยู่ในขอบข่ายของอำนาจหรือความเป็นกระแสหลักจึงบดบังความเป็นไปได้ของอนาคตบนการกระทำที่เป็นอื่น ซึ่งอาจซ้อนทับและกระจายอยู่ทั่วไปในสังคม การยอมรับว่าความเป็นไปได้ของอนาคตแบบอื่นดำรงอยู่พร้อมกันในปัจจุบันจะชวนนำไปสู่การมองว่าอนาคตมีได้หลากหลายและอาจซ้อนทับกันอยู่ได้หลายชั้น การออกแบบซึ่งสัมพันธ์กับสร้างอนาคตและศักยภาพในการเปลี่ยนแปลงจึงทำให้มานุษยวิทยาการออกแบบมีศักยภาพในการทำงานมานุษยวิทยามากไปกว่าการกล่าวถึงกระบวนการออกแบบแต่เพียงอย่างเดียว ตลอดจนช่วยชี้ให้เห็นประเด็นทางการเมืองของการสร้างอนาคตผ่านการออกแบบที่ต่างกันของคนต่างกลุ่มในสังคมเดียวกัน

อย่างไรก็ดี บนฐานคิดที่มองว่าอนาคตอาจมีได้หลากหลายโดยอาจมีอนาคตแบบหนึ่งครอบงำอยู่เหนืออนาคตแบบอื่น การสร้างอนาคตผ่านกระบวนการออกแบบที่มีลักษณะของการเป็นการเมืองจึงแสดงให้เห็นพลังอันหลากหลายในการสร้างอนาคตผ่านความขัดแย้ง การประนีประนอม หรือการประสานตัวเองเข้ากับอนาคตแบบอื่นได้ นอกจากการวิจารณ์การปรับปรุงวิธีการศึกษาของมานุษยวิทยาการออกแบบแล้ว ซัชแมน (2011) ยังอภิปรายต่อไปด้วยว่าการทำงานมานุษยวิทยาเกี่ยวกับการออกแบบที่มีท่าทีเชิงวิพากษ์ควรให้ความสนใจกับการออกแบบของผู้คนในระดับชีวิตประจำวัน เพราะหากนักมานุษยวิทยาสงสัยเพียงแต่การออกแบบของนักออกแบบอาชีพหรือกลุ่มคนที่ทำงานในสำนักงานอย่างเดียว มานุษยวิทยาการออกแบบจะปลิดตัวออกจากวิถีการออกแบบกระแสหลัก รวมถึงการออกแบบที่ขึ้นต่ออำนาจในสังคมได้ยาก นับสำคัญดังกล่าวนี้อาจขยายความได้ต่อไปว่าการออกแบบในชีวิตประจำวันของผู้คนอาจเป็นเวทีของการสร้างความเป็นไปได้ของอนาคตแบบอื่นที่เหลื่อมทับและกระจายอยู่ทั่วไปในสังคม เมื่อเทียบกับความเป็นไปได้ของอนาคตที่ในการออกแบบของผู้ถืออำนาจและมีโอกาสเกิดขึ้นได้ง่ายกว่า

ทัศนะที่มองว่ามินักออกแบบหรือคนที่ทำงานออกแบบเพื่อสร้างอนาคตแบบกระแสหลักอาจได้รับการอธิบายให้ชัดเจนขึ้นในฐานของกลุ่มอภิชนด้านการออกแบบ บรูโน ลาตูร์ (Bruno Latour) วิจารณ์ว่าปริณทลในการครุ่นคิดถึงการออกแบบมักถูกยึดครองโดยนักออกแบบที่ทำงาน

ออกแบบเป็นอาชีพและได้รับการปลูกฝังทักษะมาเป็นอย่างดีผ่านการใช้ความรู้เชิงหลักการและการให้รายละเอียดมาแสดงความเชี่ยวชาญและสร้างความประทับใจ (2008) การออกแบบจึงมีภาพจำว่ามักมาพร้อมกับความประณีตบนหลักการเชิงวิชาชีพ ตลอดจนเบียดบังคุณสมบัติของความเป็นนักออกแบบซึ่งมีอยู่ในมนุษย์ทุกคนออกไปจากความรับรู้โดยทั่วไป บทความ “The Social Life of Concepts in Design Anthropology” (2018) ของอดัม ดราซิน (Adam Drazin) ขยายความคิดเชิงการเมืองเกี่ยวกับการออกแบบในทัศนะของซัสแมนและลาตูร์ให้ชัดเจนขึ้นอีกว่า ความคิดเรื่องการออกแบบอาจนำมาซึ่งการครุ่นคิดและปฏิบัติการต่อเรื่องในชีวิตประจำวัน ตลอดจนส่งผลกระทบทางสังคมต่อโลกที่เป็นอยู่ก็ได้ เพราะการออกแบบหนึ่ง ๆ อาจมีผลในการผนวกรวมหรือกีดกันคนบางกลุ่มออกไปจากการใช้งาน แม้การออกแบบในชีวิตประจำวันอาจนำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงในจุดเล็ก ๆ แต่ก็ยังมีโอกาสลุกลามไปสู่การเปลี่ยนแปลงกระบวนการออกแบบกระแสหลักที่เคยมีอยู่ทั้งหมดได้ สภาพแวดล้อมเชิงวัตถุของสิ่งที่ถูกออกแบบจึงอาจเปิดทางไปสู่การสร้างอนาคตแบบใหม่ ๆ ได้ผ่านความเป็นไปได้ในการสร้างอนาคตด้วยการออกแบบในชีวิตประจำวัน

สาเหตุที่อนาคตในความเป็นไปได้ของการออกแบบโดยนักออกแบบอาชีพ หรือก็คือกลุ่มอภิชนด้านการออกแบบในทัศนะของซัสแมนและลาตูร์ ซึ่งทำงานออกแบบโดยสอดคล้องกับอำนาจนำรวมถึงกระแสความคิดหลักในสังคม สมควรถูกพิจารณาโดยเทียบกับความเป็นไปได้ของอนาคตจากการออกแบบในทิศทางอื่น เป็นผลมาจากแนวคิดเรื่องอนาคตที่เป็นอุปสรรค (defuturing) ของนักปรัชญาการออกแบบ โทนี ฟราย (Tony Fry) กล่าวคือฟรายเห็นว่า หากการออกแบบมีลักษณะของการสร้างอนาคตแบบหนึ่งขึ้นมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือการออกแบบเมืองและสินค้าสาธารณะในการออกแบบหนึ่ง ๆ นั้นอาจมีลักษณะไม่เป็นกลาง ตลอดจนอาจกีดกันคุณภาพชีวิตของผู้คนที่ถูกละเลยหรือถูกกันออกไปจากการออกแบบนั้นได้ อนาคตอันเป็นผลผลิตที่เกิดขึ้นจากการออกแบบเช่นนี้จึงเป็นอนาคตที่เป็นอุปสรรคต่อการมีชีวิตที่ดีของผู้คนในสังคมโดยรวม รูปร่างหน้าตาของอนาคตแบบนี้มักปรากฏในรูปของสังคมที่มีระบบระเบียบไม่เป็นธรรม สร้างความเหลื่อมล้ำ และลดทอนคุณภาพชีวิตต่อการเข้าถึงสินค้าและบริการสาธารณะแบบต่างๆ ดังนั้นเอง การศึกษาที่มุ่งวิพากษ์การออกแบบของกลุ่มอภิชนในการทำงานมานุษยวิทยาการออกแบบจึงเผยให้เห็นว่า การออกแบบที่เราเรารู้กันโดยทั่วไปอาจไม่ใช่สิ่งที่ เป็นกลางและส่งเสริมความก้าวหน้าในชีวิตแต่เพียงอย่างเดียว ทว่าอาจเป็นสิ่งที่เข้ามาขัดขวางความเป็นไปได้ของอนาคตที่ดีกว่าก็ได้เช่นกัน

การเมืองของสิ่งสรรค์สร้าง

วัตถุภาวะ (materiality) ถือเป็นแนวคิดสำคัญที่ช่วยก่อรูปให้ความคิดที่เป็นนามธรรมในกระบวนการออกแบบปรากฏขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม แดเนียล มิลเลอร์ (Daniel Miller) อธิบายว่า วัตถุภาวะเป็นสิ่งที่ก่อรูปสังคมวัฒนธรรมมนุษย์ตลอดมาในประวัติศาสตร์ เพราะทั้งมนุษย์และวัตถุ

ล้วนเป็นองค์ประกอบส่วนสร้างผ่านการที่มนุษย์พัฒนาวัตถุสิ่งของ ในทางกลับกันคือสภาพวัตถุของ
สิ่งของก็ได้เข้าไปทำให้ตัวตนของมนุษย์เปลี่ยนแปลงตามไปด้วยเช่นกัน มนุษย์จึงสามารถเรียนรู้
และทำความเข้าใจตัวเองได้โดยมองผ่านวัตถุสิ่งของซึ่งแปรสภาพผ่านตัวมนุษย์เองในแต่ละช่วงเวลา
(Miller 2005, 8) ผลผลิตของการออกแบบซึ่งมุ่งทำให้ความคิดที่เป็นนามธรรมกลายเป็นรูปธรรม
จึงเป็นผลลัพธ์ที่แปรเปลี่ยนเป็นวัตถุรูปภายใต้จุดมุ่งหมายแบบหนึ่ง ในความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์
และวัตถุสิ่งของ ทว่าในหนังสือ *Making: Anthropology, Archaeology, and Architecture*
(2013) แม้อิงโกลด์จะแสดงทัศนะสอดคล้องกับมิลเลอร์ในแง่ของความสัมพันธ์แบบวิภาษลักษณ์
(dialectics) ระหว่างมนุษย์กับวัตถุสิ่งของ แต่เขากลับมองว่าผลผลิตที่ได้จากการออกแบบไม่ได้
เป็นผลลัพธ์ที่วางอยู่บนจุดมุ่งหมายของการออกแบบในตัวเอง หากแต่เป็นสิ่งที่เข้ามาเปลี่ยนแปลง
ชีวิตและตัวตนของมนุษย์เสียมากกว่า ยกตัวอย่างเช่น มนุษย์ไม่ได้ออกแบบและประดิษฐ์คิดค้น
เก้าอี้ขึ้นมาเพราะอยากรับนั่งบนสิ่งที่เขากำลังจะสร้าง แต่การออกแบบและสร้างเก้าอี้ขึ้นมาต่างหากที่
ทำให้มนุษย์เรียนรู้ที่จะนั่งบนสิ่งนั้น การเรียนรู้ที่จะนั่งบนสิ่งที่ถูกออกแบบและประดิษฐ์ขึ้นมาอย่าง
เก้าอี้จึงแพร่หลายภายหลังจากมีเก้าอี้ตัวแรกเกิดขึ้นแล้ว ส่งผลให้การรู้จักที่จะนั่งบนเก้าอี้เข้ามา
แทนที่การนั่งบนพื้นหรือการนั่งยอง ๆ อย่างที่มนุษย์เคยรู้จัก เขาจึงเห็นว่าเราไม่ควรติดกับดักของ
การออกแบบโดยมองว่าสิ่งที่ถูกออกแบบเป็นคำตอบของเป้าประสงค์หนึ่ง ๆ อย่างเบ็ดเสร็จ
หากแต่เป็นสิ่งที่ถูกออกแบบเสียเองต่างหากที่เข้ามากระทำ จำกัด หรือวางกรอบต่อตัวเราและคน
อื่นในหนทางที่ต่างไปจากเดิม

บทความที่ชื่อ “Do Artifacts Have Politics?” (1980) ของแลงดอน วินเนอร์
(Langdon Winner) นับเป็นบทความชิ้นแรก ๆ ที่ตั้งคำถามและฉายภาพความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งที่
ถูกประดิษฐ์สร้างกับความเป็นการเมืองซึ่งฝังตัวอยู่ในสิ่งประดิษฐ์นั้น เขาอธิบายว่า เดิมทีเราล้วน
ทราบกันดีว่าความเป็นการเมืองล้วนมีอยู่ในสังคมมนุษย์ และหากจะมีสิ่งประดิษฐ์หรือนวัตกรรม
ต่างๆ เข้ามาเกี่ยวข้องกับการเมืองก็มักวางอยู่บนแนวคิดเรื่องการเมืองของเทคโนโลยี
(technological politics) เสียมากกว่า กระนั้นเอง วินเนอร์พยายามแสดงให้เห็นว่าความคิดทาง
สังคมและการเมืองอาจดำรงอยู่เคียงคู่กับสิ่งประดิษฐ์ก็ได้ เขาเสนอว่าแทนที่จะลดทอนทุกสิ่งลงไป
เป็นเพียงปฏิสัมพันธ์แบบการรับส่งกัน (interplay) ของพลังทางสังคมที่มีเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนด
เราควรสนใจลักษณะเฉพาะตัวและความหมายซึ่งดำรงอยู่ในสิ่งประดิษฐ์แทน มุมมองแบบนี้ของวิน
เนอร์แสดงให้เห็นว่าการสร้างสิ่งต่างๆ อาจมีลักษณะเป็นปรากฏการณ์ทางการเมืองได้ และ
การเมืองในมุมมองแบบนี้หมายรวมถึงการจัดการและความชอบธรรมในการสร้างสิ่งต่างๆ ในสังคม
มนุษย์ เช่นเดียวกับกิจกรรมที่เกิดขึ้นในการจัดการนั้น (Winner, 1980, p. 123) ตัวอย่างที่วินเนอร์
นำเสนอคือกรณีที่มีความสูงของช่องลอดผ่านสะพานไปยังเกาะลองไอแลนด์ (Long Island) ในมหา
นครนิวยอร์กซึ่งไม่กว้างพอให้รถประจำทางซึ่งบรรทุกคนหมูกาวิ่งผ่านสะพาน เขาสืบสาวให้เห็น

ว่าความสูงที่ไม่เพียงพอต่อสประจำทางเช่นนี้เป็นผลมาจากการออกแบบของโรเบิร์ต มอสส์ (Robert Moses) เจ้าหน้าที่รัฐและหัวหน้าผู้รับผิดชอบการสร้างถนน สะพาน ตลอดจนงานสาธารณะต่างๆ ของนครนิวยอร์กในขณะนั้น ความมั่งคั่งของมอสส์ต่อคนผิวสีซึ่งส่วนใหญ่เป็นคนยากจนและมักเดินทางด้วยรถโดยสารสาธารณะมากกว่าที่จะเป็นรถยนต์ส่วนบุคคล จึงแสดงออกผ่านการกีดกันการใช้งานสาธารณะสมบัติโดยลักษณะของตัวสาธารณะสมบัติเอง สิ่งที่ถูกประดิษฐ์สร้างขึ้นจึงสามารถกลายเป็นผู้กระทำการทางการเมืองในตัวเองได้นับตั้งแต่เริ่มต้นออกแบบ

แนวคิดเรื่องความเป็นผู้กระทำการของสิ่งสร้างอาจขยายความให้ชัดเจนขึ้นได้ผ่านทฤษฎีผู้กระทำการ (agency) ของอัลเฟรด เจลล์ (Alfred Gell) กล่าวคือในการทำงานสร้างสรรค์ต่างๆ เจลล์เห็นว่าความสามารถในการเป็นผู้กระทำการทางสังคมโดยหลักแล้วยังคงเป็นของมนุษย์ผู้ทำงานสร้างสรรค์ ทว่าวัตถุสิ่งของหรือสิ่งประดิษฐ์ซึ่งเป็นผลผลิตจากการทำงานสร้างสรรค์นั้นก็ สามารถเป็นผู้กระทำการได้โดยรับความสามารถดังกล่าวจากผู้สร้าง ความจงใจ (intentionality) ของผู้สร้างที่มีต่อสิ่งของในการสรรค์สร้างสิ่งต่างๆ ขึ้นมาจึงมีนัยสำคัญในการกำหนดว่าวัตถุสิ่งของที่ถูกสร้างขึ้นมาจะทำสิ่งใดได้บ้าง โดยพื้นฐานแล้ว ความเป็นผู้กระทำการในทัศนะของเจลล์จึงอาจกล่าวได้ว่าเป็นคุณสมบัติจากความเป็นตัวแทนที่วัตถุสิ่งของได้รับมาผ่านการทำให้ความคิดปรากฏเป็นรูปธรรม แนวคิดเรื่องการบิตออกของความเป็นผู้กระทำการ (abduction of agency) ของเขาเสนอให้พิจารณาความเป็นบุคคลของผู้สร้างไปพร้อมกับวัตถุหรือสิ่งประดิษฐ์ ชีวิตประวัติ ความทรงจำ ประสบการณ์ ตลอดจนร่องรอยแบบต่างๆ ในชีวิต ๑ อันก่อรูปขึ้นเป็นแหล่งที่มาของการกระทำจะถูกจัดสรรไปยังวัตถุสิ่งของหรือสิ่งประดิษฐ์ที่ถูกสร้างขึ้น (Gell, 1998, pp. 222-223) การรับรู้การบิตออกของความเป็นผู้กระทำการจึงมีสาระในการอ้างอิง (refer) หรือชี้กลับ (index) ไปที่ผู้สร้าง วัตถุสิ่งของว่ามีต้นกำเนิดและความสามารถบางประการได้อย่างไร การออกแบบซึ่งนับเป็นกระบวนการขั้นต้นของการสร้างสิ่งต่างๆ จึงนับเป็นหมุดหมายสำคัญในการกำหนดการกระทำทางการเมืองของสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นบนตัวตนและความมุ่งมาดปรารถนาของผู้สร้างในสังคม

ดังนั้น อาณาบริเวณของการออกแบบและวัตถุสิ่งของที่ถูกสร้างขึ้นจึงไม่ใช่ปริมาตรที่เป็นกลาง ปรากฏการณ์ทางการเมืองของการออกแบบสามารถนำไปสู่การสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างผู้คนซึ่งมีความสามารถในการออกแบบ กับการออกแบบต่างๆ ของหน่วยงานรัฐ รวมถึงนักออกแบบที่ทำงานอิงกับอำนาจนำหรือการออกแบบกระแสหลักได้ในหลายระดับและหลายสถานภาพ ตั้งแต่ระดับปัจเจกบุคคลไปจนถึงกลุ่มบุคคล ในฐานะที่เป็นผู้บริโภคหรือผู้ใช้งานสิ่งที่ถูกออกแบบจากบริษัทเอกชน รัฐบาล ตลอดจนองค์การระหว่างประเทศ นอกจากนี้ หากการออกแบบเป็นการกระทำที่ให้แนวโน้มของอนาคต ข้อตระหนักอย่างหนึ่งในการเมืองของการออกแบบคือความเป็นปัจจุบันที่ไม่สมบูรณ์บนข้อเท็จจริงที่ว่า สภาพการณ์ในปัจจุบันแบบเคยเป็นภาพร่างบางแบบของอนาคตที่รุ่งเรืองในอดีตอยู่เสมอ การเมืองของการออกแบบจึงไม่ใช่

กระบวนการที่สมบูรณ์และตายตัว หากแต่มีการปรับตัวหรือเปลี่ยนแปลงไปตามความบริบทต่างๆ ท่ามกลางทิศทางที่ไม่แน่นอนของอนาคตด้วยเช่นกัน

การพัฒนาและปฏิบัติการทางเลือก

ในบทความ “Design and the Future: Temporal Politics of Making Different” (2016) ของราเมีย เมซ (Ramia Maze) เป็นบทความหนึ่งที่ขยายประเด็นการเมืองเรื่องการออกแบบเพื่อสร้างอนาคตไปสู่ประเด็นเรื่องการพัฒนาได้อย่างน่าสนใจ กล่าวคือ สิ่งแวดล้อมสรรค์สร้าง โครงสร้างพื้นฐาน และสิ่งต่างๆ ที่เป็นสินค้าสาธารณะล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่ถูกออกแบบในฐานะหมุดหมายทางประวัติศาสตร์ โครงสร้างการจัดการ และนโยบายอันเป็นแผนการดำเนินงานต่อทิศทางของอนาคต สินค้าสาธารณะเหล่านี้ถูกผลิตสร้างขึ้นซ้ำแล้วซ้ำเล่าล่อไปกับวิถีชีวิตของผู้คนในสังคมและเทคโนโลยีในขณะเวลานั้นๆ ในการผลิตสินค้าสาธารณะที่ถูกออกแบบ เธอเห็นว่าการออกแบบถือเป็นตัวการสำคัญในการกำหนดรูปร่างของสิ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคต รูปร่างหน้าตาของอนาคตในทัศนะของเมซจึงเป็นจินตภาพที่การออกแบบถูกทำให้เป็นรูปธรรมแก่ผู้คนในสังคม รูปธรรมของอนาคตแบบนี้จึงแสดงให้เห็นประเด็นของการพัฒนาซึ่งเป็นเป้าหมายพื้นฐานของการออกแบบ แต่ อย่างไรก็ดี จากการที่จินตภาพของอนาคตมักแตกต่างไปจากปัจจุบันและอาจเกิดขึ้นได้ผ่านการออกแบบของผู้กระทำการหลายกลุ่ม ประเด็นเรื่องการพัฒนาจึงถูกนำเสนอใหม่ผ่านการออกแบบที่ความเป็นไปได้ของอนาคตซึ่งแตกต่างไปจากปัจจุบัน สามารถมีได้หลากหลายผ่านมุมมองทางการเมืองเชิงภววิทยา (ontological politics) ของคนกลุ่มต่างๆ นั้นผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากจินตภาพในการกระทำของกลุ่มคนที่เห็นอนาคตต่างกันอาจดำรงอยู่และซับซ้อนเกี่ยวพันกัน ดังนั้น ภาพรวมของอนาคตจากมุมมองและปฏิบัติการว่าด้วยการพัฒนาที่หลากหลายจึงอาจนำไปสู่การเลื่อมซ้อนกันของการบัญญัติ (enacting) ความเป็นจริงที่แตกต่างกันได้ (Maze, 2016, p. 41) การศึกษาของมานุษยวิทยาการออกแบบจึงควรเปิดพื้นที่ให้กับความเป็นไปได้ที่หลากหลายของการออกแบบเพื่อการพัฒนาเหล่านี้ด้วย

ในบทความ “Stirring the Anthropological Imagination: Ontological Design in Spaces of Transition” (2018) อาร์ตูโร เอสโคบาร์ (Arturo Escobar) ขยายประเด็นการศึกษาเรื่องการออกแบบให้ลึกยิ่งขึ้นโดยอธิบายว่า สถานการณ์ปัจจุบันของสังคมสมัยใหม่ที่ทัศนภาพของกระบวนการโลกาภิวัตน์และการไหลเวียนของสินค้าต่างๆ ภายใต้ระบบทุนนิยมส่งผลให้นักวิชาการด้านการออกแบบหันมาทำงานออกแบบที่สอดคล้องกับความเป็นไปในโลกมากขึ้น งานออกแบบที่เกิดขึ้นไม่ได้มีอยู่แต่เพียงสิ่งของในชีวิตประจำวัน แต่ยังรวมไปถึงการออกแบบเมือง (urban design) ตั้งแต่การกำหนดโครงสร้างพื้นฐาน การวางผังเมือง ตลอดจนสิ่งแวดล้อมแบบต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการใช้ชีวิตของมนุษย์ด้วย การที่มนุษย์อาศัยอยู่และสัมพันธ์กับกลุ่มก้อนแบบต่างๆ ของการออกแบบในโลกปัจจุบันมากขึ้นเรื่อยๆ แสดงให้เห็นว่าการออกแบบเป็นกระบวนการที่อยู่

เหนือหมวดหมู่อื่น ๆ ของสิ่งที่ถูกออกแบบ โดยกระบวนการออกแบบนี้เองจะเป็นพื้นที่ใหม่ที่แสดงให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างแนวคิดทฤษฎี ปฏิบัติการ เป้าหมาย ตลอดจนจินตภาพและความเป็นจริง (Escobar, 2018, p. 203) ความพัวพันขององค์ประกอบที่เชื่อมโยงถึงกันในกระบวนการออกแบบนี้จะเผยให้เห็นถึงความเป็นจริงที่หลากหลายภายใต้การออกแบบในลักษณะต่างๆ โดยมีคำถามสำคัญคือ นักออกแบบจะใช้ผลการออกแบบหรือแผนการณืหนึ่งๆ อย่างตรงไปตรงมาในโลกที่สลับซับซ้อนใบนี้ได้อย่างไร และเหตุใดเราจึงไม่หันมาสนใจการออกแบบที่ตอบสนองต่อวิถีชีวิตและสิ่งแวดล้อมแทน การออกแบบในความหมายของเอสโคบาร์จึงเป็นการออกแบบทางการเมืองเชิงภววิทยาที่จำเพาะต่อพื้นที่หนึ่งๆ

คำถามเรื่องการออกแบบของเอสโคบาร์เป็นคำถามต่อยอดมาจากหนังสือ *Encountering Development: The Making and Unmaking of the Third World* (1994) ซึ่งเขาชี้ให้เห็นว่า ยุทธศาสตร์และวาทกรรมว่าด้วยการพัฒนา ได้ผลิตสร้างความยากจนและความด้อยพัฒนาขึ้นมาเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือการไม่กล่าวถึงการกดขี่และการแสวงหาประโยชน์จากสิ่งๆ ที่เรียกว่าเป็นการพัฒนา หน่วยงานต่างๆ ที่ทำงานและให้การสนับสนุนด้านการพัฒนามักให้ความช่วยเหลือต่างๆ บนเงื่อนไขและการวางแผนเชิงนโยบายภายใต้ประโยชน์ของระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม การพูดถึงการพัฒนาจึงเป็นการกล่าวถึงการพัฒนาทางเศรษฐกิจซึ่งไม่มีวิถีชีวิตของผู้คนอยู่ในสมการ แผนงานเพื่อการพัฒนาต่างๆ ที่ถูกนำมาใช้ในแต่ละประเทศจึงเป็นแผนที่ถูกออกแบบมาโดยไม่สัมพันธ์กับคุณภาพชีวิตของผู้คนที่มีความเฉพาะตัวตลอดจนความเหมาะสมของสภาพพื้นที่ที่ถูกนำมาใช้งาน มุมมองของเอสโคบาร์ดังกล่าวนี้จึงถือเป็นแนวคิดแบบหลังการพัฒนา (post development) ซึ่งเสนอให้หันมาสนใจปฏิบัติการทางเลือก (alternative practice) ในพื้นที่หนึ่งๆ อันมีการกระทำแบบรวมหมู่เป็นความเคลื่อนไหวทางการเมืองท่ามกลางความผสมผสานของบริบท

เอสโคบาร์เห็นว่าการออกแบบควรได้รับการพิจารณาในมุมมองแบบภววิทยา (ontological perspective) เนื่องจากการออกแบบสิ่งหนึ่ง ๆ ขึ้นมา ย่อมหมายถึงการออกแบบวิถีชีวิตที่เปลี่ยนไปหลังจากการออกแบบนั้นเสร็จสิ้นลงด้วย โดยในการพิจารณาการออกแบบผ่านมุมมองแบบภววิทยานี้ เขาไม่ได้หมายถึงการออกแบบในแง่ของการทำงานสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ หรือแม้กระทั่งการวางแผนเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ แต่ยังรวมถึงการออกแบบโลกและความรู้แบบอื่นๆ ในระบบระเบียบที่ผู้คนจะต้องอาศัยอยู่นอกเหนือไปจากแนวทางของการพัฒนา การออกแบบจึงเป็นกระบวนการที่หล่อลื่นทับกันระหว่างการครุ่นคิดและการลงมือสร้างสรรค์หรือพัฒนาสิ่งใหม่ อันนำไปสู่ความเป็นไปได้ในการสร้างโลกและความรับรู้ในโลกที่ต่างกันออกไป โลกหรือระบบระเบียบในโลกและความรับรู้ต่อระบบระเบียบนั้นจึงถูกสร้างขึ้นบนฉันทามติทางภววิทยา (ontological commitment) ที่ต่างกันได้ การออกแบบในกระบวนการพัฒนาซึ่งมีจุดมุ่งหมายใน

การเปลี่ยนผ่านวิถีชีวิตที่ยั่งยืนภายใต้ความสนใจของปฏิบัติการทางเลือก จึงเป็นการสร้างความ เป็นไปได้ใหม่ๆ ของการอยู่ในโลก (being-in-the-world) โดยความเปลี่ยนแปลงของวิถีชีวิตที่ เกิดขึ้นนี้ อาจดำรงอยู่ภายใต้การโอบล้อมของวิถีชีวิตแบบเดิมหรือวิถีชีวิตที่ต่างออกไปได้พร้อม ๆ กัน การดำรงอยู่แบบนี้จึงเป็นการดำรงอยู่แบบพหุภาพ (pluriverse) ซึ่งโลกหรือระบบระเบียบอัน หลากหลายสามารถดำรงอยู่ร่วมกันได้ ดังนั้นเอง การออกแบบในทัศนะของเอสโคบาร์จึงเป็นการ ออกแบบในเชิงภววิทยา (ontological design) ซึ่งผู้คนทั่วไปสามารถทำงานออกแบบได้ในหนทาง ของตัวเองต่อการพัฒนาและเปลี่ยนผ่านวิถีชีวิตของพวกเขา (Escobar, 2017, p. 48) โดยสรุปแล้ว การออกแบบเพื่อการดำรงอยู่แบบพหุภาพในทัศนะของเอสโคบาร์จึงเป็นเครื่องมือในการสร้างจินต ภาพและรื้อสร้างพื้นที่หนึ่ง ๆ ออกจากการกดขี่อันเป็นผลร้ายจากวิถีชีวิตที่ย่อมให้มีได้เพียงแบบ เดียว

ในขณะที่การออกแบบโดยทั่วไปเป็นความพยายามที่จะจัดเรียงมุมมองใหม่ ๆ ในเชิง ศิลปะและเทคโนโลยีในฐานะสิ่งที่เข้ามาสร้างวิถีชีวิตแบบใหม่ ๆ บนฐานของความคิดเรื่องความ เป็นสมัยใหม่และความก้าวหน้า เอสโคบาร์เห็นว่าเราต้องพิจารณาการออกแบบในทิศทางที่ แตกต่างออกไป การชี้ให้เห็นว่าการออกแบบมีภววิทยาที่หลากหลายได้ในตัวของมันเอง นำไปสู่วิถี การทำงานออกแบบและบทบาททางสังคมของการออกแบบในหนทางใหม่ ๆ โดยเฉพาะในการ ทำงานเชิงสังคมวัฒนธรรมซึ่งความเข้าใจเฉพาะในพื้นที่หนึ่ง ๆ จะกลายเป็นพื้นฐานให้กับการ ออกแบบที่ดำรงอยู่นอกเหนือไปจากวาทกรรมการพัฒนา รวมไปถึงกระแสหลักแบบต่างๆ ในสังคม การทำความเข้าใจภววิทยาของการออกแบบในลักษณะนี้จึงวางอยู่บนฐานคิดที่ว่าผู้คนในพื้นที่หนึ่ง ๆ มีปฏิบัติการในการออกแบบเป็นของตนเอง ไม่ว่าจะเป็นองค์ความรู้ สิ่งแวดล้อม ความสัมพันธ์ ทางสังคม รวมไปถึงปฏิบัติการในชีวิตประจำวัน โดยที่การออกแบบของคนเหล่านี้มีองค์ประกอบ ขององค์ความรู้ที่เฉพาะตัว ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการออกแบบในลักษณะนี้จึงอาจกล่าวได้ว่าเป็น ผลลัพธ์ที่ถูกสร้างขึ้นจากการถือการออกแบบในเชิงภววิทยาซึ่งมีได้แตกต่างกัน จินตภาพของ อนาคต ความเป็นไปได้แบบต่างๆ ตลอดจนสิ่งสรรค์สร้าง ก็อาจผันแปรและมีได้ในหลายลักษณะ

สรุป

ดังกล่าวนี้นี้ จะเห็นได้ว่ามานุษยวิทยาการออกแบบเป็นแนวการศึกษาแบบหนึ่งของวิชา มานุษยวิทยาที่ค่อนข้างใหม่ ทว่าก็มีประเด็นศึกษา ข้อถกเถียง ตลอดจนประเด็นความสนใจที่ หลากหลาย อาจกล่าวได้ว่า ขอบข่ายของมานุษยวิทยาการออกแบบวางอยู่บนการศึกษาการ ออกแบบในฐานะความสามารถพื้นฐานของมนุษย์ในการสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ผ่านการทำให้ความคิด ที่เป็นนามธรรมปรากฏขึ้นเป็นรูปธรรม นิยามของการออกแบบในมานุษยวิทยาการออกแบบถูกใช้ ในสองความหมายคือการเขียนแบบสำหรับการสร้างแบบขึ้นมาเป็นวัตถุรูปธรรม กับอีกความหมาย หนึ่งคือการออกแบบแผนงานในแง่ของการวางแผนโดยมีเป้าประสงค์บางประการ แม้ว่า

มานุษยวิทยาการออกแบบโดยเริ่มต้นจะให้ความสนใจในความหมายแบบแรก แต่แนวโน้มระยะหลังของแนวการศึกษาเริ่มหันมาสนใจความหมายแบบหลังซึ่งมีความยืดหยุ่นและขยายไปสู่การศึกษาเชิงวิพากษ์ได้ง่ายกว่า นอกจากนี้ แนวโน้มการศึกษายังเริ่มหันมาให้ความสนใจกับการออกแบบของผู้คนสามัญซึ่งไม่มีความรู้ด้านการออกแบบเหมือนกับนักออกแบบอาชีพ ส่งผลให้ประเด็นศึกษาของมานุษยวิทยาการออกแบบเริ่มหันมาให้ความสนใจกับการวางแผนเพื่อสร้างความเป็นไปได้ของอนาคต ความเป็นการเมืองซึ่งเป็นผลผลิตจากการออกแบบจึงปรากฏทั้งในแง่ของความสามารถในการออกแบบระหว่างคนธรรมดาสามัญกับกลุ่มอภิชนในการเป็นผู้กำหนดความเป็นไปได้ของอนาคตผ่านการออกแบบ การเมืองของวัตถุสิ่งของต่างๆ ซึ่งผลผลิตของการออกแบบสามารถกลายเป็นผู้กระทำการได้ในตัวของมันเองผ่านความจงใจของผู้สร้าง รวมไปถึงแนวทางการพิจารณาการออกแบบในฐานะปฏิบัติการทางเลือก ซึ่งเป็นกระบวนการแบบหนึ่งในการบัญญัติความเป็นจริงในสังคม ดังนั้นเอง ต่อข้อเสนอของอัปาดูไรที่ว่า การออกแบบที่เป็นความสามารถพื้นฐานของมนุษย์เช่นเดียวกับที่เป็นปฐมกำเนิดของระบบระเบียบในสังคม การเมืองของความเป็นไปได้ในภววิทยาแบบต่างๆ ของการออกแบบจึงควรนับเป็นองค์ประกอบอีกหน่วยหนึ่ง อันส่งผลต่อทิศทางความเปลี่ยนแปลงในสังคม ภายใต้การศึกษาของมานุษยวิทยาการออกแบบด้วยเช่นกัน

รายการอ้างอิง

- Appadurai, A. (2013). *The Future as Cultural Fact: Essays on the Global Condition*. New York: Verso.
- Cross, N. (2006). *Designerly Ways of Knowing*. London: Springer.
- Drazin, A., & Garvey, P. (2009). Design and the Having of Designs in Ireland. *Anthropology in Action*, 16(1), 4-17.
- Escobar, A. (1994). *Encountering Development: The Making and Unmaking of the Third World*. New York: Princeton University Press.
- Escobar, A. (2017). *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*. Durham: Duke University Press.
- Escobar, A. (2018). "Stirring the Anthropological Imagination: Ontological Design in Spaces of Transition" . In *Design Anthropology: Object Cultures in Transition*, edited by Alison J. Clarke. 201-216. London: Bloomsbury.

- Ewart, I. J. (2018). "Designing by Doing: Building Bridges in the Highlands of Borneo". In *Design Anthropology: Theory and Practice*, edited by Wendy Gunn et al. 85-99. London: Bloomsbury.
- Fry, T. (2012). *Becoming Human by Design*. London: Bloomsbury.
- Gell, A. (1998). *Art and Agency: An Anthropological Theory*. New York: Oxford University Press.
- Gunn, W., & Clausen, C. (2018). "Conceptions of Innovation and Practice: Designing Indoor Climate". In *Design Anthropology: Theory and Practice*, edited by Wendy Gunn et al. 159-179. London: Bloomsbury.
- Hall, S. (2012). *City, Street and Citizen: The Measure of the Ordinary*. New York: Routledge
- Halse, J., & Boffi, L. (2016). Design Interventions as a Form of Inquiry. In *Design Anthropological Futures*, edited by Rachel Charlotte Smith et al. 89-103. London: Bloomsbury.
- Halse, J., & Smith, R. C. et al. (2016). Introduction: Design Anthropological Futures. In *Design Anthropological Futures*, edited by Rachel Charlotte Smith et al. 1-16. London: Bloomsbury.
- Halse, J. (2018). Ethnographies of the Possible. In *Design Anthropology: Theory and Practice*, edited by Wendy Gunn et al. 180-196. London: Bloomsbury.
- Ingold, T., & Gatt, C. (2018). From Description to Correspondence: Anthropology in Real Time. In *Design Anthropology: Theory and Practice*, edited by Wendy Gunn et al. 139-158. London: Bloomsbury.
- Ingold, T. (2013). *Making: Anthropology, Archaeology, and Architecture*. Oxon: Routledge.
- Latour, B. (2008). A Cautious Prometheus? A Few Step Forward a Philosophy of Design. Keynote lecture presented at the Networks of Design meeting of the Design Historical Society, Falmouth, Cornwall, United Kingdom, September 2008.
- Maze, R. (2016). Design and the Future: Temporal Politics of Making Different. In *Design Anthropological Futures*, edited by Rachel Charlotte Smith et al. 37-54. London: Bloomsbury.

- Miller, D. (2005). *Materiality*. Durham: Duke University press.
- Moon, C. H. (2009). From Factories to Fashion: An Intern's Experience of New York as a Global Fashion Capital. In *The Fabric of Culture: Fashion, Identity, and Globalization*, edited by Eugenia Paulicelli. 194-210. New York: Routledge.
- Murphy, K. M. (2015). *Swedish Design: An Ethnography*. New York: Cornell University Press.
- Murphy, K. M. (2016). Design and Anthropology. *Annual Review of Anthropology*, 45(1), 433-449.
- Otto, T., & Smith, R. C. (2018). Design Anthropology: A Distinct Style of Knowledge. In *Design Anthropology: Theory and Practice*, edited by Wendy Gunn et al. 1-29. London: Bloomsbury.
- Rabinow, P. et al. (2008). *Design for an Anthropology of Contemporary*. Durham: Duke University Press.
- Schull, N. D. (2012). *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas*. New Jersey: Princeton University Press.
- Shea, A. (2012). *Designing for the Social Change: Strategies for Community-Based Graphic Design*. New York: Princeton Architectural Press.
- Smith, R. C., & Kjaergaard, M. G. (2015). Design Anthropology in Participatory Design. In *Interaction Design and Architecture(s) Journal*, 26(1), 73-80.
- Smith, R. C. (2018). Designing Heritage for a Digital Culture. In *Design Anthropology: Theory and Practice*, edited by Wendy Gunn et al. 117-135. London: Bloomsbury.
- Suchman, L. (2011). Anthropological Relocations and the Limits of Design. *The Annual Review of Anthropology*, 40(1), 1-18.
- Suri, J. F. (2005). *Thoughtless Acts?*. San Francisco: Chronicle Books.
- Tsing, A. L. (2015). *The Mushroom at the End of the World*. New Jersey: Princeton University Press.
- Winner, L. (1980). Do Artifact Have Politics. *Daedalus*, 109(1), 121-136.